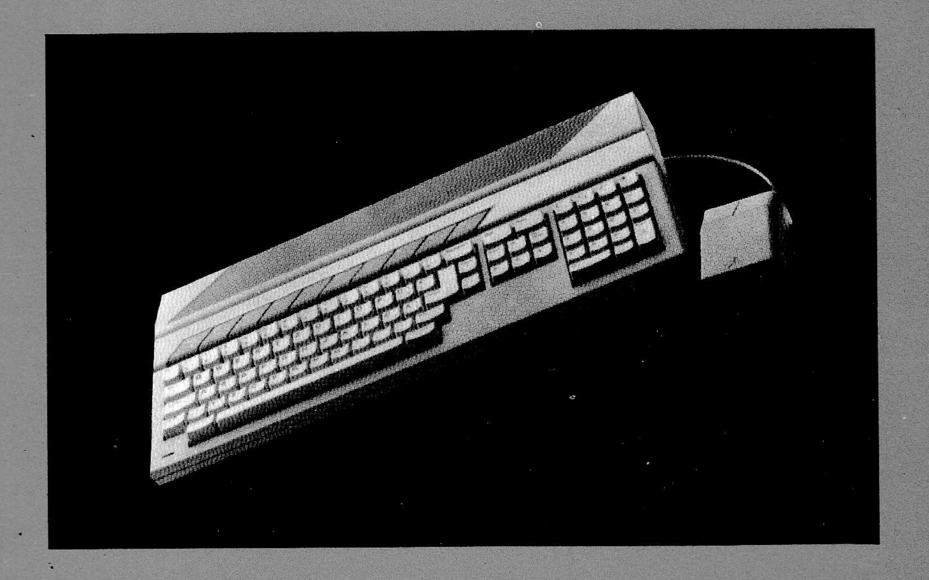
ATARI®

ST™ COMPUTER



BEDIENUNGS-
HANDBUCH

Anmerkung

Es wurden alle erdenklichen Maßnahmen getroffen, um die Richtigkeit dieser Produkt-Dokumentation zu gewährleisten. Da die Firma ATARI jedoch ständig Verbesserungen und Nacharbeiten an ihrer Computer-Hardware und -Software vornimmt, können wir keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit dieser Dokumentation seit ihrem Erscheinen übernehmen und schließen alle Gewährleistungsansprüche aufgrund unvollständiger, unrichtiger oder nachträglich veränderter Angaben aus.

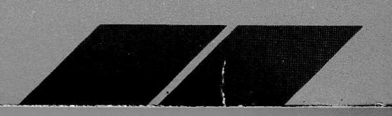
ATARI, 260ST, 520ST, 520ST+, TOS, SC1224, SF314, SF354, SM124, ST BASIC und ST LOGO sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der ATARI Corp.

Centronics ist ein eingetragenes Warenzeichen der Centronics Data Computer Corporation.

GEM, GEM Draw, GEM Write, GEM Paint und GEM Graph sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Digital Research Inc.

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines.





WIE MAN EINE SICHERHEITSKOPIE DER ST LANGUAGE ERSTELLT

Bevor Sie weiterlesen, sollten Sie eine Sicherheitskopie (Backup) Ihrer ST Language-Diskette anfertigen. Außer der Programmiersprache BASIC befinden sich Dateien auf der Diskette, die wichtige Funktionen des Desktops enthalten. Bei Beschädigung der Originaldiskette könnten Sie diese Funktionen nicht mehr nutzen, wenn Sie keine Sicherheitskopie besitzen.

Der Kopiervorgang ist einfach und macht Sie gleich mit der Bedienung des Desktops vertraut. Folgen Sie der Beschreibung zum Kopieren der TOS-Diskette auf Seite 31 des Handbuchs.

Kennzeichnen Sie die Kopie der Language-Diskette durch einen Aufkleber als "Arbeitsdiskette" und benutzen Sie zum Arbeiten nicht das Original.

DIE ST LANGUAGE-DISKETTE

Auf Ihrer ST Language Diskette befinden sich folgende Dateien:

CONTROL. ACC
EMULATOR. ACC
ST BASIC (BASIC. PRG UND BASIC. RSC)
SAMPLE. PRG
NEO. PRG
SLIDENEO. PRG

Die Dateien CONTROL. ACC und EMULATOR. ACC sind sog. Desk Accessories und werden im vorliegenden Handbuch erklärt. ST BASIC ist eine Programmiersprache, deren Handbuch dem Gerät beiliegt. NEO. PRG und SLIDENED. PRG enthalten das NEOCHROME-Zeichenprogramm und das Programm, mit dem sich NEOCHROME-Bilder zu einer "Diashow" zusammenfassen lassen. Bem.: Für die beiden letztgenannten Programme benötigen Sie einen Farbmonitor.

WIE MAN DIE DATEIEN CONTROL. ACC UND EMULATOR. ACC KOPIERT

Ein Großteil der Dateien (z.B. ST BASIC), die sich auf der Language Diskette befinden, werden nicht für den Desktop gebraucht. Wichtig hierfür sind die beiden Dateien CONTROL.ACC und EMULATOR.ACC, die man aus diesem Grund sinnvollerweise auf eine eigene Diskette kopieren sollte.

Formatieren Sie hierzu eine neue Diskette und folgen Sie dann der Beschreibung zum Kopieren von Dateien (Seite 54f.)

Beim Einschalten Ihres Systems können Sie nun immer diese Diskette benutzen. Da sie alle Informationen enthält, die Ihr ST zur Verwaltung des Desktops benötigt, versehen Sie die Diskette mit dem Aufkleber "Desktop"

EINSCHALTEN DES SYSTEMS OHNE DESKTOP DISKETTE

Wenn Sie Ihren Computer einschalten, ohne eine Diskette mit den Files CONTROL.ACC und EMULATOR.ACC in ein Laufwerk einzulgen, enthält das Desk-Info-Menü nur einen Punkt: Desktop Info.

Beim Arbeiten ohne Desk Accesories steht Ihnen etwas mehr freier Speicher zur Verfügung, normalerweise werden Sie die Desk Accesories jedoch verfügbar haben wollen.

ARBEIT SICHERN

Um eine Veränderung, die Sie am Desktop vorgenommen haben abzuspeichern, wählen Sie das EXTRA "Arbeit sichern". Jedesmal, wenn Sie den Computer einschalten, erscheint dann das Desktop in dem Format (z.B Anordnung und Zahl der Fenster), das Sie abgespeichert haben.

Legen Sie die Desktop Diskette (diejenige, die die Dateien CONTROL.ACC und EMULATOR.ACC enthält) in das Diskettenlaufwerk ein und klicken Sie das EXTRA "Arbeit sichern" an. Der Computer schreibt dann eine Datei DESKTOP.INF auf die Diskette. Befindet sich die Diskette mit dieser Datei beim Einschalten des Computers im Diskettenlaufwerk, so liest das System diese Datei und lädt das Desktop so, wie es von Ihnen modifiziert wurde.

ERGÄNZUNGEN ZUM BEDIENUNGSHANDBUCH FUR ATARI ST COMPUTER

Seit Erscheinen des ST Bedienungshandbuchs hat ATARI verschiedene Erweiterungen für die ST Modelle vorgestellt:

Alle neuen ST Computer besitzen ein Betriebssystem das ROM-resident ist. Es ist also nicht mehr unbedingt erforderlich, das Betriebssystem von Diskette zu laden. Aufgrund dieser Erweiterung stehen dem Benutzer über 190kByte Arbeitsspeicher (RAM) mehr zur Verfügung. Außerdem konnte die zum Starten des Systems erforderliche Zeit erheblich reduziert werden.

Alle neuen 260ST Computer sind mit einem zusätzlichen HF-Modulator ausgerüstet, sodaß auch normale Fernsehgeräte über den Antenneneingang zur Bildschirmausgabe benutzt werden können.

Auf den folgenden Seiten werden diejepigen Funktionen und Bedienungshandgriffe beschrieben, die sich seit Erscheinen des ST Bedienungshandbuches geändert haben. Wichtig ist jedoch, daß sowohl die Gestaltung, wie auch die Funktion des GEM-Desktop unverändert geblieben sind.

AUSPACKEN DES SYSTEMS

Der Originalkarton enthält folgende Systemkomponenten:

* den ATARI ST Computer
* das Netzteil für den Computer
* die Maus (bei den Modellen 520ST und 520ST+)
* ein HF-Koaxkabel zum Anschluß eines Fernsehgerätes (beim 260ST)
* die ST Language Disk mit BASIC
* das ST Bedienungshandbuch
* das ST BASIC Programmierhandbuch
* die Garantiekarte, die von Ihrem Systemfachhändler vollständig ausgefüllt werden sollte

Sollte sich eines dieser Teile nicht im Karton befinden, so reklamieren Sie bitte umgehend bei Ihrem ATARI-Systemfachhändler.

Bitte bewahren Sie das Verpackungsmaterial auf.

Die Bildschirmausgabe

In Verbindung mit allen ST Systemen können Sie selbstverständlich einen ATARI Monitor benutzen, um eine optimale Bildschirmausgabe zu erreichen. Der Anschluß erfolgt in diesem Fall gemäß Abschnitt 2.2.2 des ST Bedienungshandbuchs.

Der 260ST liefert über den eingebauten HF-Modulator und das beigepackte HF-Koaxialkabel zusätzlich ein Signal zur Ansteuerung eines normalen Fernsehgerätes im Fernsehband I (VHF Kanal 2 oder 3). Zum Anschluß des Computers ziehen Sie zunächst den Koaxstecker der Antennenzuleitung äus der Antennenbuchse Ihres FS-Gerätes und verbinden diese dann über das zum System gehörende Koaxkabel mit Ihrem 260ST.

Mit Hilfe des Schiebeschalters mit der Bezeichnung "Channel" an der Rückseite des 260ST können Sie zwischen Kanal 2 (Stellung L) und Kanal 3 (Stellung H) im Fernsehband I umschalten. Bitte achten Sie darauf, daß Ihr FS-Gerät entsprechend eingestellt ist.

Sollten Sie ein älteres FS-Gerät mit einem 240 Ohm-bzw. 300 Ohm-Antenneneingang besitzen, dann wird es unumgänglich sein, ein sog. "Symmetrierglied" zwischenzuschalten, das eine Umsetzung von 75 Ohm-Koax- auf 300 Ohm-Flachbandkabel vornimmt. In diesem Fall sollten Sie sich von Ihrem Systenfachhändler genau beraten lassen.

EINSCHALTEN DES SYSTEMS

Sobald Sie alle Systemkomponenten über die entsprechenden Kabel miteinander verbunden haben, können Sie das System wie folgt in Betrieb nehmen:

1. Legen Sie die "Language Disk" in das Laufwerk A: ein.

2. Schalten Sie Ihr FS-Gerät oder Ihren Monitor, dann Ihr(e) Diskettenlaufwerk(e), und zuletzt den Computer ein. Ihre Diskettenstation beginnt dann zu laufen, und auf dem Bildschirm erscheint die Biene, bis nach kurzer Zeit das GEM-Desktop auf dem Bildschirm erscheint.

Wenn das GEM-Desktop nicht auf dem Bildschirm erscheint, dann sollten Sie zunächst den Computer ausschalten und sicherstellen, daß Ihr Monitor eingeschaltet ist, und daß sich die ST Language Disk im Laufwerk A: Befindet. überprüfen Sie auch alle Kabelverbindungen. Schalten Sie erst dann den Computer wieder ein. Im erneuten Fehlerfal verfahren Sie gem. ANHANG A des ST Bedienungshandbuches.

LANGSAMES UND SCHNELLES BOOTEN

Wenn sich beim Einschalten des Rechners keine Diskette im Laufwerk befindet, so dauert es sehr lange (etwa 40 s), bis das Desktop erscheint. Es meldet sich dann ohne Desk-Accessories. Am schnellsten können Sie den Computer starten, wenn Sie eine Diskette benutzen, die weder die Datei CONTROL.ACC. noch EMULATOR.ACC enthält. Doch auch dann haben Sie den Nachteil, daß Sie keine Desk-Accesories benutzen können.

ATARI®

ST™ COMPUTER

BEDIENUNGS-
HANDBUCH

EINFÜHRUNG

Vor ein paar Jahren noch waren Geschwindigkeit, Speicherkapazität und grafische Fähigkeiten eines ATARI ST Computers für die meisten Computerbesitzer ein unerfüllbarer Traum. Und sogar heute kennen wir keinen Computer, der Ihnen die Fähigkeiten des ST zu diesem Preis bieten könnte.

Das ATARI ST System ist eine Kombination aus ausgefeilter Technik und grafischer Leistungsfähigkeit mit einem leichtverständlichen und anwenderfreundlichen Arbeitsgerät. Zukünftig benötigen Sie weder unverständliche Befehlscodes, die Sie im Gedächtnis behalten müssen, noch müssen Sie umständliche Arbeitsanweisungen befolgen. Alle Operationen werden über Bilder auf dem Bildschirm dargestellt – und Sie müssen sich nur noch das entsprechende Bild aussuchen und mit der Maus "anklicken".

Der ST Computer über eine ausreichende Kapazität für die anfallenden Arbeiten während einer umfassenden und komplexen Textverarbeitung oder für die ausführlichen Berechnungen innerhalb eines tabellarischen Kalkulationsprogrammes. Lernprogramme für den ST können aus den Grafikfähigkeiten und der Verarbeitungsgeschwindigkeit des ST Computers immense Vorteile ziehen und damit einen breiteren Kreis von Interessenten ansprechen.

Der ST Computer bietet Ihnen alle Fähigkeiten eines hochwertigen Computers: 512 verschiedene Farben, drei Grafik-Modi, bis zu 80 Spalten für Texteingaben, sowie eine hervorragende grafische Auflösung. Mit der Möglichkeit, eine Hard Disk zu installieren, sowie ein Modem, einen Drucker oder sogar Musik-Synthesizer anzuschließen, können Sie den ST Computer Ihren wachsenden Anforderungen anpassen und für die unterschiedlichsten Zwecke einsetzen.

Verwendung dieses Handbuches

Wir würden Ihnen vorschlagen, dieses Handbuch vollständig durchzulesen, um zu erfahren, wie Sie mit Ihrem neuen Computer-System arbeiten können. Der Personenkreis, der für das Lesen einer umfangreichen Dokumentation keine große Begeisterung aufbringen kann, findet im nachfolgenden Abschnitt eine Kurzeinweisung in das System, sowie eine knappe Beschreibung der wesentlichen Funktionen und Arbeitsschritte. Auf jeden Fall sollten Sie die Ausführungen im 4. Kapitel sorgfältig lesen, um sich ein Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette anfertigen zu können, bevor Sie mit der Arbeit an Ihrem ST beginnen. Wenn Sie über ein Sicherungsduplikat Ihres TOS Betriebssystems verfügen, vermeiden Sie größere Probleme für den Fall, daß Ihre Systemdiskette einmal defekt oder unlesbar wird.

Dieses Handbuch ist so gegliedert, daß Sie auf jede benötigte Information schnell Zugriff nehmen können. Im ersten Kapitel, **Einführung in den ATARI ST Computer** (Seite 1 bis 4), erhalten Sie einen Überblick über Ihr neues Computer-System. Das zweite Kapitel, **Installieren des ST Systems** (Seite 5 bis 12), beschreibt, wie die einzelnen System-Komponenten aufgestellt und miteinander verbunden werden, und wie Sie Ihren ATARI ST betriebsbereit machen können, um mit ihm zu arbeiten. Im dritten Kapitel, **Arbeitsweise der Tastatur** (Seite 13 bis 16), erfahren Sie, wie die aufwendige Tastatur des ST Computers mit ihrer Zahlen-Tastatur und ihren speziellen Funktionstasten aufgebaut ist, und wie Sie sie verwenden können. Das vierte Kapitel, **Einleitende Arbeitsschritte** (Seite 17 bis 34), führt Sie in die System-Kontrolle ein, beschreibt das GEM-Desktop und erklärt Ihnen die Handhabung der Maus sowie der Menüs. Zudem erfahren Sie, wie ein Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette angefertigt werden kann. Einen Überblick über die einzelnen Menübegriffe und deren Verwendungsmöglichkeiten erhalten Sie im fünften Kapitel, **Die Menüleiste** (Seite 35 bis 50). Im sechsten Kapitel, **Handhabung von Disketten, Dateien und Ordnern** (Seite 51 bis 59), wird die Handhabung und Organisation Ihrer Informationen beschrieben. Und zuletzt werden im siebten Kapitel, **Anwenderprogramme für den ST Computer** (Seite 61 bis 62), die wesentlichsten Anwenderprogramme, die bereits für den ST Computer zur Verfügung stehen, beschrieben.

Die Anhänge des Bedienungshandbuches sollen als Hilfestellung für Sie dienen. Die Abschnitte Problemlösungen, Behandlung der Maus, ein vollständiges Begriffsverzeichnis, sowie technische Spezifikationen bieten Informationen für jeden Anwender. Sollten Sie noch weitere Informationen benötigen oder sich einem der vielen ATARI User Clubs anschließen wollen, erhalten Sie weitere Angaben im Abschnitt Kundenbetreuung am Ende dieses Handbuches.

Kurzeinweisung

Der nachfolgende Abschnitt ist hauptsächlich für den Personenkreis gedacht, der sich ungern durch Bedienungsanleitungen "durchkämpft", sondern lediglich die wesentlichen Informationen erfahren will, die für die Installation und Handhabung des ATARI ST Computer Systems benötigt werden.

Installieren des ST Systems

- Stellen Sie alle System-Komponenten auf eine stabile, ebene Unterlage.
- **Stromanschluß:** Ein Ende des Netzkabels wird mit der POWER-Buchse des Computers verbunden, das andere Ende wird in die Steckdose eingesteckt (Computer dabei ausgeschaltet lassen Schalter auf OFF).
- **Monitor-Anschluß:** Der Netzstecker des ausgeschalteten Monitors wird in die Steckdose eingesteckt. Das Video-Anschlußkabel des Monitors wird mit der MONITOR-Buchse des Computers verbunden.
- **Diskettenstation-Anschluß:** Ein Ende des Interface-Kabels wird in die I/O-Buchse ("In") der Diskettenstation, das andere Ende in die FLOPPY DISK-Buchse des Computers eingesteckt. Schließen Sie die Diskstation mittels des Stromadapters am Stromnetz an. Achten Sie darauf, daß die Diskstation ausgeschaltet ist.
- **Maus-Anschluß:** Das Maus-Kabel wird in die MAUS/JOYSTICK-Buchse ("0") des Computers eingesteckt.

Starten des ST Systems

Schalten Sie nacheinander den Monitor, die Diskettenstation und den Computer ein. Legen Sie die TOS-Systemdiskette in den Diskettenschacht ein. Bewegen Sie die Maus, bis der Zeiger auf das "OK"-Feld gerichtet ist und drücken Sie die linke Maustaste. Sie können auch die Return-Taste drücken. Daraufhin erscheint das GEM-Desktop auf dem Bildschirm.
Das GEM-Desktop ist Ihr Startpunkt für jede Tätigkeit mit dem ATARI ST Computer System. Sie können jetzt ein beliebiges Anwenderprogramm laden und verwenden.

Grundsätzliche Tätigkeiten

1.Öffnen des Verzeichnisfensters:

– Bewegen Sie den Zeiger auf dem Bildschirm mit Hilfe der Maus über das "Diskstation A"-Bild und drücken Sie einmal kurz die linke Maustaste (genannt "Klicken"). Zeigen Sie auf den Begriff "Datei" in der Menüleiste und klicken Sie nochmals. Jetzt bewegen Sie den Zeiger über den Befehl "Öffnen" innerhalb dieses Menüs und klicken ein drittes Mal. Oder:
– Bewegen Sie den Zeiger über das "Diskstation A"-Bild und drücken Sie zweimal schnell hintereinander die linke Maustaste (genannt "Doppelklicken").

Anmerkung: Wenn Sie das Verzeichnisfenster einer Diskette auf dem Bildschirm dargestellt haben und danach eine andere Diskette in die Diskstation A einlegen, können Sie das Verzeichnisfenster der neu eingelegten Diskette öffnen, indem Sie die Escape-Taste drücken.

2. Schließen von Fenstern:

– Bevor Sie ein Fenster schließen können, muß dieses aktiviert worden sein. Ein aktives Fenster erkennen Sie daran, daß es in seiner Titelleiste schwarze Querbalken aufweist. Um ein Fenster zu aktivieren, klicken Sie auf einer beliebigen Stelle innerhalb des Fensters. Jetzt können Sie das Fenster auf zwei verschiedene Arten schließen: 1. Wählen Sie den Befehl "Schließen" aus dem Menü "Datei" aus. Sofern sich mehrere geöffnete Ordner innerhalb des Fensters befinden, können Sie auch den Befehl "Fenster schließen" aus dem Menü "Datei" auswählen. Damit werden alle Ordner auf dem Bildschirm geschlossen und das Fenster vom GEM-Desktop entfernt. 2. Klicken Sie in das kleine Feld in der linken oberen Ecke des Fensters. Dieses Feld wird "Schließfeld" genannt.

3. Starten eines Programmes:

– Bewegen Sie den Zeiger über das Bild des Programmes, das Sie starten wollen, und klicken Sie einmal die linke Maustaste. Dann geben Sie den Befehl "Öffnen" im Menü "Datei". Oder:
– Klicken Sie zweimal schnell hintereinander auf das Bild des Programmes, das Sie starten wollen.

4. Löschen von Dateien:

– Wählen Sie das Bild der Datei aus, die Sie löschen wollen (durch Zeigen und Klicken), und verschieben Sie es über das "Papierkorb"-Bild (durch Bewegen der Maus, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten).

5. Steuerung des Maus-Zeigers über die Cursortasten

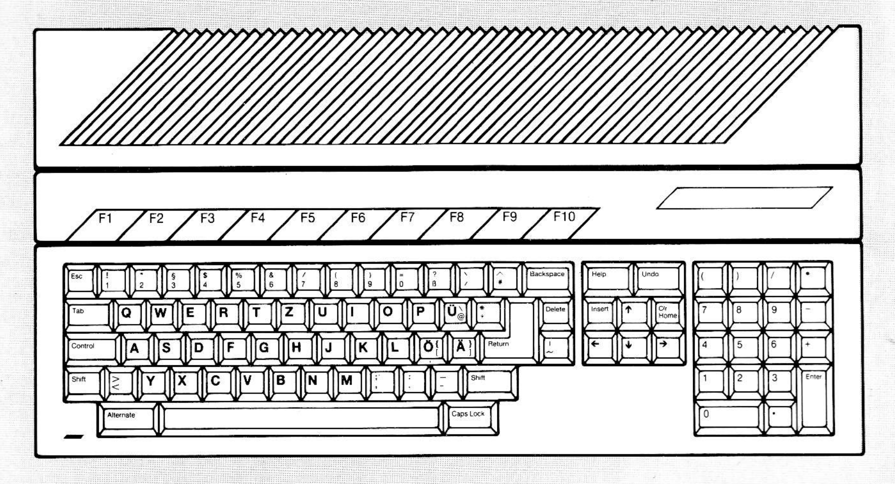
- Drücken Sie eine der vier Cursortasten zusammen mit der Alternate-Taste, um den Zeiger jeweils acht Pixel weiterzubewegen.
- Das Drücken einer Cursortaste zusammen mit den Tasten Alternate und Shift bewirkt, daß der Zeiger nur einen Pixel weit bewegt wird.
- Um ein Bild auszuwählen, drücken Sie gleichzeitig die Alternate- und die Insert-Taste.
- Wenn Sie ein Bild auf dem GEM-Desktop verschieben wollen, drücken Sie die Tasten Alternate und Insert zusammen mit einer der vier Cursortasten.
- Das Drücken der Tastenkombination Alternate und Clr Home entspricht einem Betätigen der rechten Maustaste.

INHALTSVERZEICHNIS

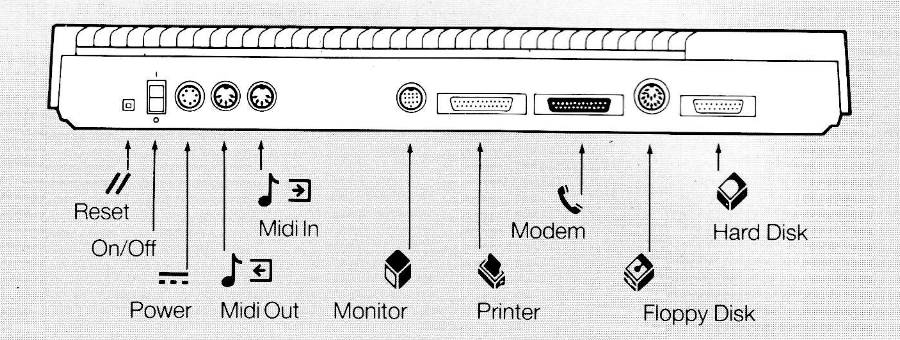
1. KAPITEL
EINFÜHRUNG IN DEN ATARI ST COMPUTER

Wenn Sie mit Ihrem ST Computer arbeiten, findet ein Dialog zwischen Ihnen und dem gesamten Computer-System statt. Ihre Eingabe erfolgt über die Tastatur und die Maus, und die Ausgabe der Informationen erfolgt an den Monitor und das Diskettenlaufwerk. Alle Berechnungen laufen innerhalb der Tastatur-Konsole ab, und die Ergebnisse werden auf einer Diskette abgelegt.

Der ST Computer stellt das Zentrum des ST Systems dar. Mit diversen Zusatzgeräten (wie Diskettenstationen, Monitore und Drucker) können Sie eine Vielzahl zusätzlicher Funktionen des Computers in Anspruch nehmen. Werfen Sie einen Blick auf die einzelnen Komponenten Ihres ST Computers, damit Sie sehen, wie die Tastatur, die diversen Anschlußbuchsen und Schalter verwendet werden können, um die Fähigkeiten Ihres ST Computers auszuweiten.



Tastatur
Anschlag-Tastatur mit 94 verschiedenen Tasten, einschließlich einer Zahlen-Tastatur und spezieller Funktions- und Bearbeitungstasten.



// **Reset**

Startet den ST Computer neu

I O **On/Off**

Schaltet den ST Computer ein und aus

Power

Buchse für den Stromanschluß des ST Computers

Midi Out/Midi In

MIDI ist eine Kurzform für **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Über diese beiden Buchsen können sie Ihren ST Computer an die modernsten elektronischen Musikinstrumente anschließen. Über die Midi In – Buchse können Sie Ihren Computer in einen Synthesizer oder ein beliebiges anderes Musikinstrument mit MIDI-Ausstattung umfunktionieren. Über die Midi Out – Buchse kann der ST Computer die Steuerung des digitalen Interfaces eines elektronischen Musikinstrumentes übernehmen und ermöglicht Ihnen dadurch, die kompliziertesten Musikstücke unter Verwendung verschiedener Lautstärken, Tempi und Instrumentierung zu spielen. Mit den Midi-Interfaces können Sie aus Ihrem ST Computer einen hochentwickelten Studio-Rekorder machen, mit dem Sie selbst Musik komponieren und spielen können.

Monitor

Anschlußbuchse für einen ATARI Hi-Res SM·124™, oder einen RGB Analog Farbmonitor SC 1224™.



Printer

Parallel-Anschlußbuchse für einen Hochgeschwindigkeitsdrucker. Die ATARI-Drucker, die speziell für den ST Computer entwickelt wurden, können über diese Buchse angeschlossen werden. Aber auch eine Vielzahl anderer spezialisierterer Drucker können über diesen Anschluß mit dem ST verbunden werden.

Modem

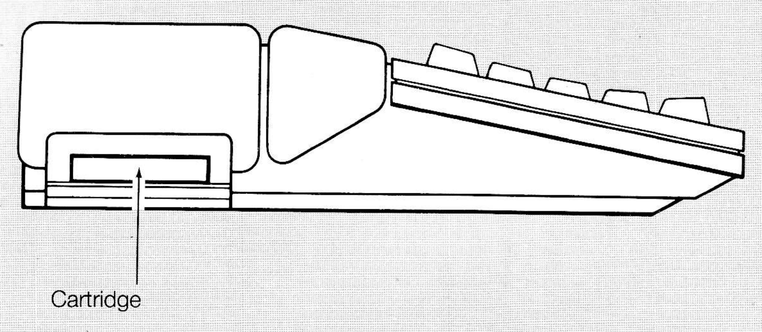
Anschlußbuchse für ein Modem. Sie können jedes Standard-RS232C-Modem an den ST anschließen. Mit einem Modem kann Ihr Computer über die Telefonleitung mit anderen Computern kommunizieren. Wählen Sie mit Ihrem Modem eine Datenbank, elektronische Postdienste, den Computer in Ihrem Büro oder bei einem Freund an. Über den Modem-Anschluß können sie auch einen seriellen Drucker oder andere RS232C-Geräte mit Ihrem Computer verbinden.

Floppy Disk

Anschlußbuchse für eine ATARI MicroFloppy Diskettenstation. Der ST Computer kann mit bis zu zwei Diskettenstationen arbeiten. Jede einseitige ATARI SF354 Diskettenstation kann mehr als 360.000 Bytes speichern.

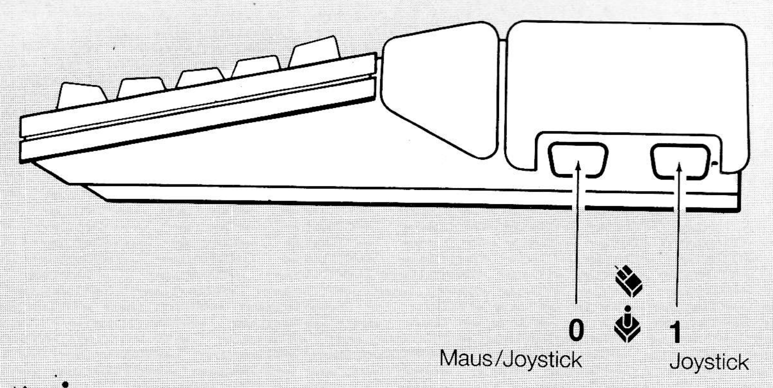
Hard Disk

Anschlußbuchse für eine ATARI Hard Disk. Eine Hard Disk ist in der Lage, eine weit größere Menge an Informationen zu speichern und in weitaus kürzerer Zeit zu verarbeiten wie eine Diskettenstation. Über den Hard Disk Anschluß werden pro Sekunde bis zu 10 Millionen Bits übertragen – genug, um den gesamten Arbeitsspeicher (RAM) des ST im Bruchteil einer Sekunde zu füllen.



Cartridge

Modulschacht für Software in Form von Steckmodulen. Programme auf ROM-Modulen arbeiten sofort, d.h., es fallen keine Wartezeiten mehr an, bis das Programm in den Speicher geladen wurde. Außerdem belegt ein Programm, das auf einem ROM-Modul gespeichert ist, keinen Speicherplatz im Computer. Ein ROM-Modul kann bis zu 131.072 Bytes Programmcode enthalten.



Maus und Joystick

Über die Anschlußbuchse 0 wird die Maus an den Computer angeschlossen. In Buchse 0 und 1 können sie zudem ATARI-kompatible Joysticks einstecken.

2. KAPITEL
INSTALLIEREN DES ST SYSTEMS

2.1. AUSPACKEN DER SYSTEM-KOMPONENTEN

Der ATARI ST Computer ist nur eine Komponente des vollständigen Computer-Systems. Dieses besteht aus dem Computer, dem Monitor und der Diskettenstation (oft auch Diskstation genannt). Um das System bedienen zu können, benötigen Sie alle drei Komponenten. Wenn Sie den Verpackungskarton des ST Systems öffnen, finden Sie drei Einzelverpackungen, von denen jede eine der drei Komponenten enthält. Entfernen Sie das Verpackungsmaterial sorgfältig und befolgen Sie die nachfolgend aufgeführten Anweisungen. Sofern möglich, sollten Sie das Verpackungsmaterial und die Kartons aufbewahren, um das System später gegebenenfalls besser transportieren zu können.

2.1.1. Der Computer

Der Karton mit der Beschriftung "ST Computer" enthält:

- den ATARI ST Computer
- ein Strom-Anschlußkabel
- eine ST Sprachdiskette
- [redacted]
- das Bedienungshandbuch
- die Garantiekarte

Sollte sich eines dieser aufgeführten Teile nicht im Verpackungskarton befinden, reklamieren Sie bitte sofort bei Ihrem zuständigen ATARI-Händler.

2.1.2. Monitor und Diskettenstation

In den Kartons für die Diskettenstation und den Monitor finden Sie die beiden Bedienungshandbücher für diese Komponenten. Diese Handbücher beschreiben, wie die einzelnen Komponenten ausgepackt werden sollen, sowie die spezifischen Charakteristika jeder Komponente. Hier finden Sie zudem technische Spezifikationen, Hilfestellungen für Problemlösungen, Wartungs- und Sicherheitsmaßnahmen und Informationen zur ATARI-Kundenbetreuung.

Nehmen Sie sich die Zeit, diese Handbücher zu lesen, und packen sie erst dann den Monitor und die Diskettenstation vorsichtig aus. Vergewissern Sie sich, daß sich alle nachstehend aufgeführten Einzelteile in den Kartons befinden:

- der Monitor bzw. die Diskettenstation
- ein Strom-Anschlußkabel
- das Interface-Kabel
- das Bedienungshandbuch
- die Garantiekarte

Bis Sie Ihr Computer-System vollständig installiert haben, wäre es sinnvoll, die Einzelteile jeder Komponente separat aufzubewahren, um Verwirrung bei der Installation zu vermeiden.

2.2. VERBINDEN DER SYSTEM-KOMPONENTEN

Das Verbinden der einzelnen System-Komponenten ist völlig unkompliziert. Alle Einzelteile werden nur zusammengesteckt. Sie müssen lediglich darauf achten, die Anschlußkabel in die richtigen Buchsen einzustecken.

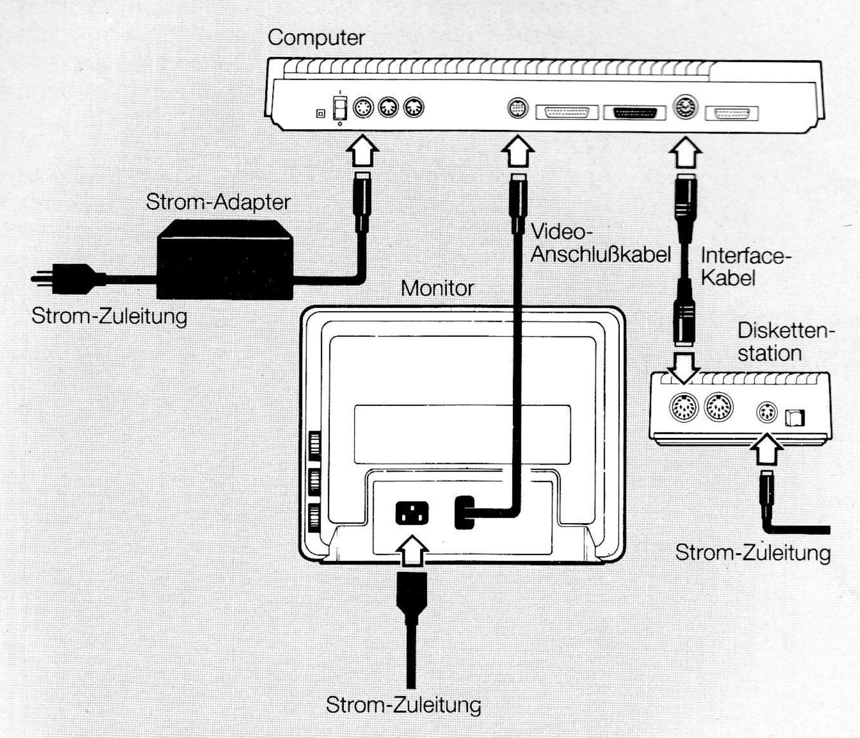
Wählen Sie einen passenden Standplatz für Ihr Computer-System. Der Standort sollte so gewählt werden, daß Ihr System möglichst selten bewegt werden muß. Zudem sollte darauf geachtet werden, daß der ST Computer keiner übermäßigen Hitze oder Feuchtigkeit ausgesetzt wird. Ihr ST System besteht aus hochempfindlichen Elektronik-Bausteinen. Generell ist jeder Platz, an dem Sie auch Ihre Stereoanlage oder Ihren Fernseher aufstellen würden, als Stellplatz für Ihr ST System geeignet.

Sie sollten als Erstes den Standort für Ihr Computer-System festlegen, und erst dann die einzelnen System-Komponenten miteinander verbinden. Zuletzt schließen Sie die Komponenten an das Stromnetz an.

Stellen Sie den Computer, Monitor und die Diskettenstation auf eine stabile, glatte Oberfläche und befolgen Sie dann die nachstehenden Anweisungen. Lesen Sie auch in den mitgelieferten Handbüchern für Ihren Monitor und Ihre Diskettenstation nach, um weitere Informationen über das Aufstellen und die Behandlung dieser Komponenten zu erhalten.

2.2.1. Der Computer

1. Befestigen Sie das eine Ende des Strom-Adapterkabels in der "Power"-Buchse an der Rückseite Ihres ausgeschalteten (Schalter On/Off auf "Off") Computers. Das andere Ende des Strom-Adapterkabels wird in eine Steckdose eingesteckt.



2.2.2. Der Monitor

2. Verbinden Sie das Video-Anschlußkabel, das an Ihrem Monitor befestigt ist, mit der "Monitor"-Anschlußbuchse an der Rückseite des ST Computers.
3. Achten Sie darauf, daß der Monitor ausgeschaltet ist, während Sie das Strom-Anschlußkabel des Monitors in die Steckdose einstecken.

2.2.3. Die Diskettenstation

4. Befestigen Sie ein Ende des Interface-Kabels im I/O-Anschluß mit der Bezeichnung "In" an der Rückseite der Diskettenstation. Führen Sie das andere Ende in die Anschlußbuchse "Floppy Disk" an der Rückseite des ST Computers ein.

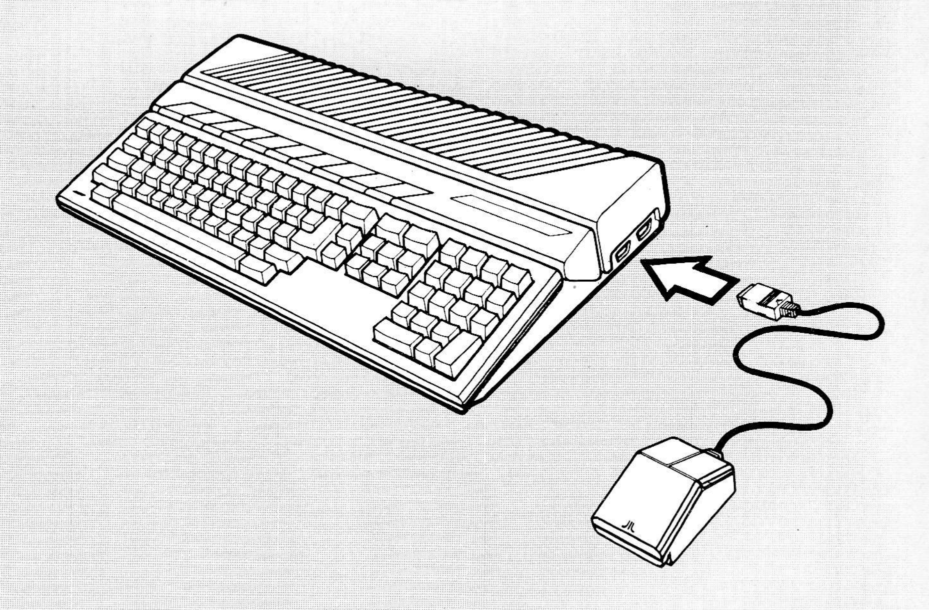
5. Während sich der Einschalter der Diskettenstation in der Stellung "Off" befindet, befestigen Sie das eine Ende des Strom- Adapters in der Anschlußbuchse "Power" an der Rückseite der Diskettenstation. Das andere Ende des Strom-Adapters wird in die Steckdose eingesteckt.

Warnung: Wenn Sie Ihr Computer-System aufstellen, sollten Sie darauf achten, daß die Diskettenstation mit einem Mindestabstand von 30 cm zum Monitor aufgestellt wird. Ein Monitor strahlt magnetische Wellen ab, die auf Disketten gespeicherte Informationen zerstören können.

2.2.4. Die Maus

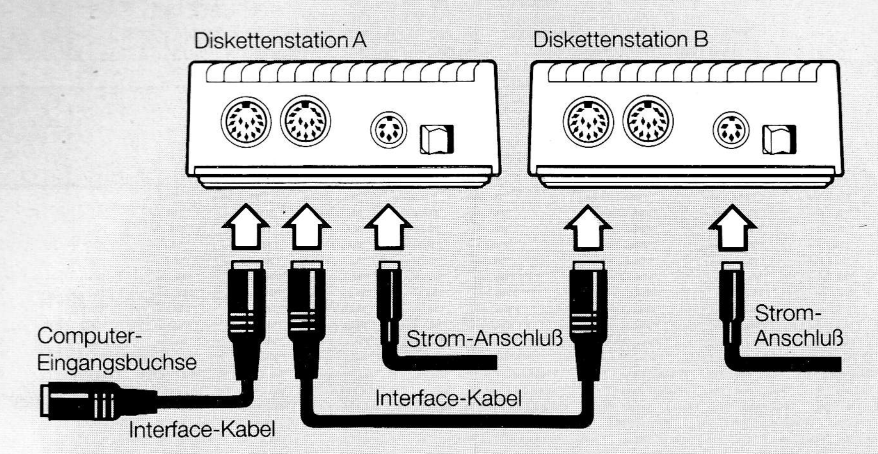
6. Stecken Sie das Ende des Maus-Anschlußkabels in die Maus/ Joystick-Buchse 0 an der rechten Seite des Computers. Achten Sie darauf, daß der Stecker korrekt in der Buchse befestigt wird, da er trapezförmig ist und daher nur in einer Richtung in die Buchse eingeführt werden kann. Sobald die Verbindung geschlossen wurde, können Sie die Maus bewegen.

Anmerkung: Um weitere Informationen über die Maus zu erhalten, lesen Sie bitte in Anhang B, Behandlung der Maus, nach.



2.2.5. Zusätzliche Diskettenstation

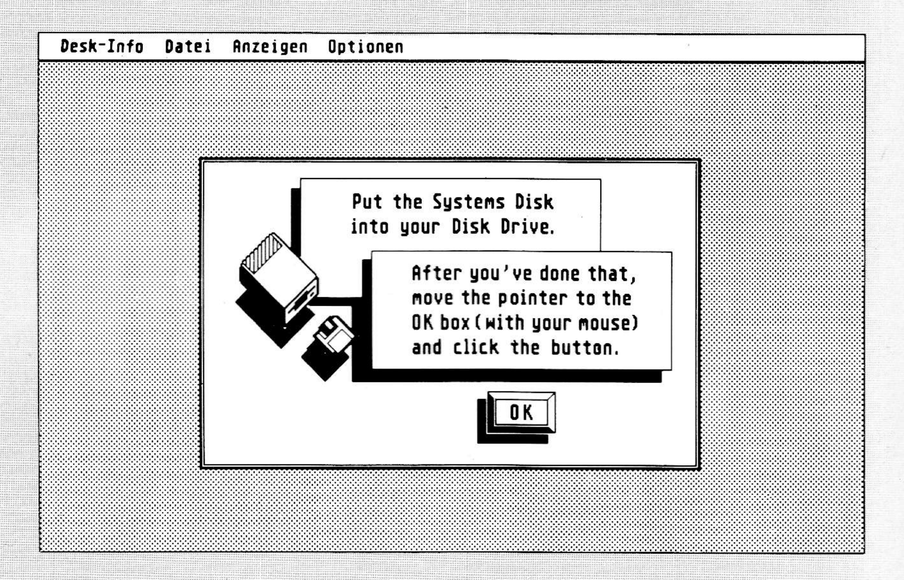
Sie können an Ihr Computer-System bis zu zwei Diskettenstationen anschließen. Sofern Sie über eine zweite Diskettenstation verfügen, können Sie diese über nachfolgende Arbeitsschritte mit Ihrem ST Computer-System verbinden.



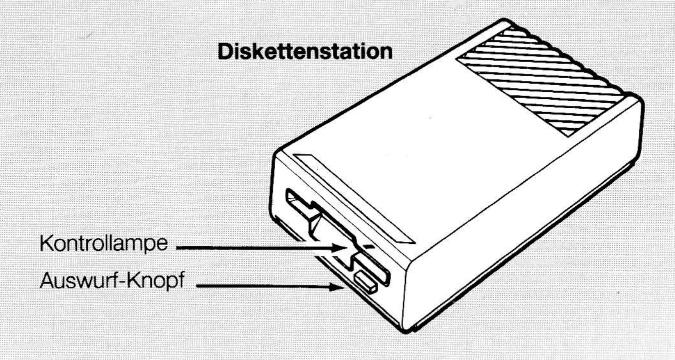
1. Stecken Sie das eine Ende des Interface-Kabels von Diskettenstation B (zweites Laufwerk) in den I/O-Anschluß mit der Bezeichnung "In" an der Rückseite der Diskettenstation. Befestigen Sie das andere Ende des Kabels im I/O-Anschluß mit der Bezeichnung "Out" an der Rückseite der Diskettenstation A.
2. Überprüfen Sie, ob die Diskettenstation B ausgeschaltet ist (Schalter On/Off auf "Off"). Stecken Sie ein Ende des Strom-Adapters in die "Power"-Buchse an der Rückseite der Diskettenstation. Das andere Ende des Strom-Adapters wird in die Steckdose eingesteckt.

2.3. EINSCHALTEN DES SYSTEMS

1. Vergewissern Sie sich, daß alle Verbindungskabel und Stromanschlüsse korrekt eingesteckt wurden.
2. Schalten Sie den Monitor, die Diskettenstation und dann den Computer ein. Der Bildschirm sollte nun so aussehen.



3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Legen Sie die TOS Systemdiskette mit der ovalen Öffnung nach hinten und der Beschriftung nach oben in die Diskettenstation ein, bis sie einrastet.

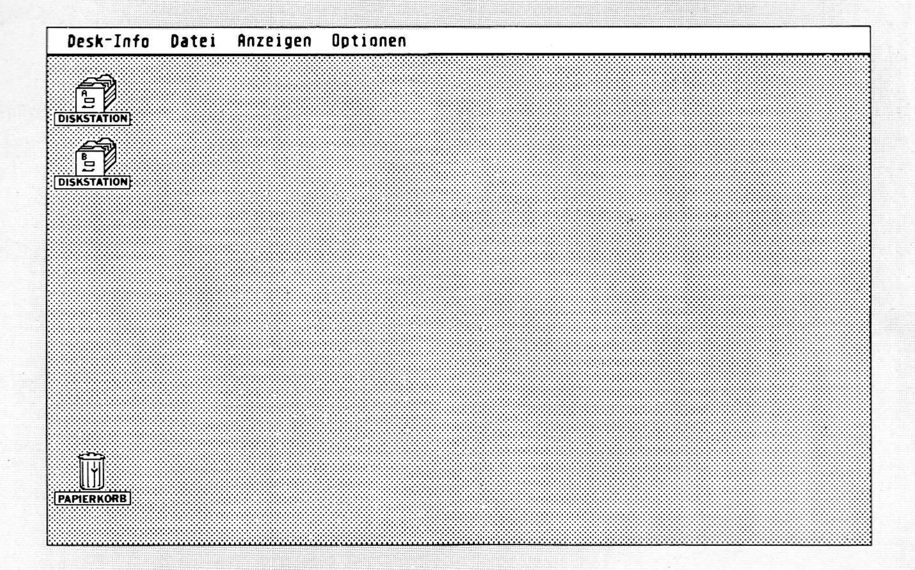


Anmerkung: Sollte sich die Diskette nicht leicht in die Diskettenstation einschieben lassen, ziehen Sie sie heraus und machen einen neuen Versuch. Versuchen Sie niemals, die Diskette mit Gewalt ins Laufwerk einzulegen. Um eine Diskette auszuwerfen, drücken Sie den Auswurf-Knopf an der Vorderseite der Diskettenstation. Bitte entfernen Sie die Diskette nicht aus dem Laufwerk, solange die Kontrollampe leuchtet, um die auf der Diskette befindlichen Informationen nicht zu zerstören.

4. Bewegen Sie die Maus, bis der Zeiger sich über dem "OK"- Feld befindet, und drücken Sie einmal die linke Maustaste.

   Sie können auch die **[Return-Taste]** auf der ST-Tastatur betätigen.

Die Kontrollampe der Diskettenstation leuchtet auf, während die auf der Diskette befindlichen Informationen in den Computer- Speicher eingelesen werden. Jetzt erscheint das GEM-Desktop auf dem Bildschirm.



Das GEM-Desktop ist Ihr Startpunkt für den Lernprozess mit dem ST Computer-System. Bevor Sie mit Ihrer Arbeit an Ihrem Computer- System beginnen, sollten Sie das Bedienungshandbuch sorgfältig durchlesen. Wenn Sie wissen, wie Sie Ihr Computer-System bedienen und behandeln müssen, wird der Lernprozess erheblich vereinfacht.

Lesen Sie auf jeden Fall die Anweisungen zum Erstellen eines Sicherungsduplikates Ihrer Systemdiskette in Kapitel 4 nach.

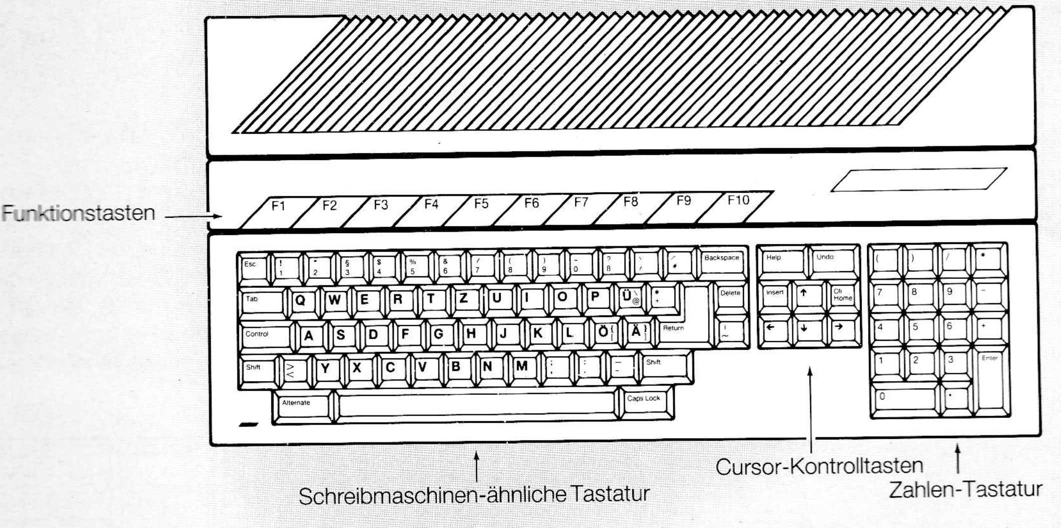
Anmerkung: Sollte das GEM-Desktop nicht auf dem Monitor-Bildschirm erscheinen, überprüfen sie bitte alle bisher beschriebenen Arbeitsschritte oder lesen Sie im Anhang A, Problemlösungen, nach.

2.4. PFLEGE IHRES ATARI ST SYSTEMS

- Wischen Sie alle Komponenten von Zeit zu Zeit mit einem feuchten Lappen ab.
- Bewahren Sie alle Komponenten vor direkter Sonneneinstrahlung oder übermäßiger Hitzeeinwirkung.
- Reinigen Sie Ihr Computer-System niemals mit scharfen Reinigungsmitteln.
- Halten Sie die gesamte Arbeitsfläche trocken.
- Vermeiden Sie möglichst, in direkter Nähe Ihres Computers zu rauchen.
- Transportieren und bewegen Sie Ihren Computer nur, wenn dies unbedingt erforderlich ist.
- Halten Sie die Arbeitsfläche möglichst staub- und fettfrei.

3. KAPITEL
ARBEITSWEISE DER TASTATUR

Die Tastatur des ST Computers ist in ein Buchstaben- und ein Zahlenfeld aufgeteilt. Das Buchstabenfeld ähnelt einer gewöhnlichen Schreibmaschinen-Tastatur. Die Anordnung der Zahlen auf dem Zahlenfeld ist identisch mit der eines Taschenrechners. Die insgesamt 94 Tasten umfassende Computer-Tastatur bietet jedoch weit umfangreichere Berechnungs- und Editiermöglichkeiten. Die speziellen Funktionstasten sind mit Befehlscodes belegt, um die einzelnen Verfahrensweisen von Computer-Programmen zu vereinfachen und zu verkürzen. Um bestimmte Befehle ausführen zu lassen, können Sie als Kurzform die mit diesem Befehl belegte Funktionstaste drücken. Welche Funktionstaste welche Befehle ausführt, können Sie in den Bedienungsanleitungen der jeweiligen Anwenderprogramme nachlesen. Die Belegung der Funktionstasten kann von Programm zu Programm unterschiedlich sein.

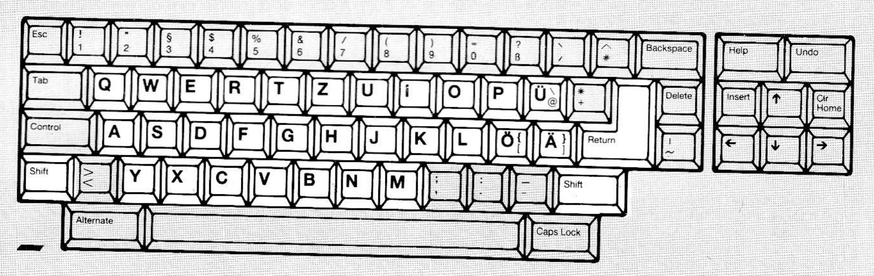


Die nachfolgende Beschreibung erläutert die einzelnen Tastengruppen der ST Computer-Tastatur und ihre Funktionsweise.

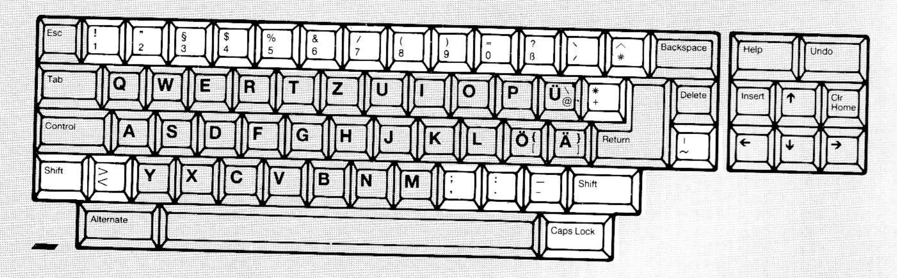
Die Buchstaben des Alphabets sind auf der Computer-Tastatur genauso angeordnet wie auf einer gewöhnlichen Schreibmaschine. Drücken Sie eine Buchstabentaste, um Kleinbuchstaben zu erstellen. Wenn Sie eine Buchstabentaste anschlagen, während Sie die **[Shift-Taste]** gedrückt halten, erhalten Sie Großbuchstaben. Durch Betätigen der **[Return-Taste]** bringen Sie den Cursor an den Anfang der nächsten Zeile.

Die Zahlen- und Sonderzeichen-Tasten sind mit jeweils zwei Zeichen belegt. Durch Drücken dieser Tasten werden die in der Beschriftung unten aufgeführten Zahlen bzw. Zeichen erstellt. In Kombination mit der **[Shift-Taste]** erhalten Sie die darüber dargestellten Zeichen.

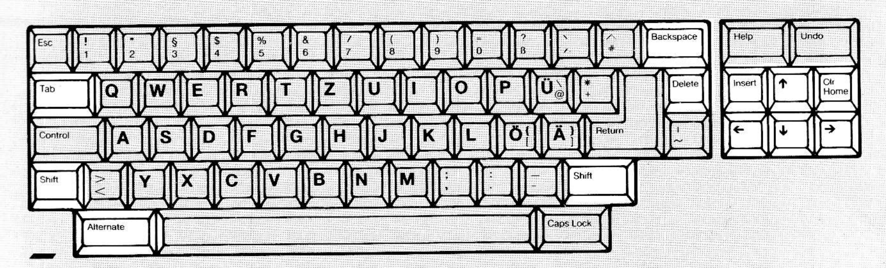
Drücken Sie die **[Caps Lock-Taste]**, um Großbuchstaben zu erstellen, ohne laufend die **[Shift-Taste]** gedrückt halten zu müssen. Durch nochmaliges Betätigen der **[Caps Lock-Taste]** wird die Arretierung gelöst. Durch die **[Caps Lock-Taste]** werden allerdings nur Großbuchstaben erstellt – die Sonderzeichen in der oberen Hälfte der Zahlen- und Interpunktionszeichen-Tasten werden dadurch nicht produziert.



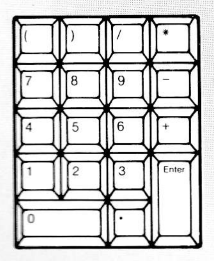
Die Cursor-Kontrolltasten bewegen den Cursor innerhalb eines Fensters für Textverarbeitungsprogramme. In vielen Computer-Programmen werden diese Tasten für folgende Funktionen verwendet: mit der **[Delete-]** und der **[Backspace-Taste]** löschen Sie das letzte Zeichen links neben dem Cursor und schieben alle nachfolgenden Zeichen um eine Position nach links. Die **[Insert-Taste]** erstellt einen Leerraum und verschiebt die verbleibenden Zeichen in einer Zeile entsprechend nach rechts. Mit der **[Clr Home-Taste]** bringen Sie den Cursor in die obere linke Ecke eines Text-Bildschirmes. Die **[Tab-Taste]** bewegt den Cursor an die nächste Tabulatorposition.



Während Sie die **[Alternate-Taste]** gedrückt halten, können Sie die Cursor-Pfeiltasten für die Steuerung des Maus-Zeigers anstelle des Text-Cursors verwenden. Jedes Betätigen der Cursortaste bewegt den Zeiger um 8 Pixel. (Pixel sind die einzelnen Elemente eines Bildes, das auf dem Bildschirm sichtbar ist. Es handelt sich in der Regel um Punkte, die an- oder abgeschaltet – d.h. sichtbar oder unsichtbar gemacht – werden, um die Bildschirmdarstellung zu generieren.) Wenn Sie die **[Shift-Taste]** zusammen mit der **[Alternate-Taste]** gedrückt halten, können Sie den Zeiger um nur 1 Pixel pro Betätigen der Cursortaste bewegen. Die Tasten **[Alternate]** und **[Insert]**, zusammen gedrückt, ergeben dasselbe Resultat wie ein Drücken der linken Maustaste. Die **[Clr Home-]** und **[Alternate-Taste]** arbeiten wie die rechte Maustaste, wenn Sie sie zusammen gedrückt halten. Wenn Sie ausführlichere Informationen darüber erhalten wollen, wie die Cursor-Kontrolltasten anstelle der Maus verwendet werden können, um die ST Computer-Fenster zu aktivieren, lesen Sie bitte unter 'Steuerung des Maus-Zeigers über die Cursortasten' in **Kapitel 4.** (EINLEITENDE ARBEITSSCHRITTE) dieses Bedienungshandbuches nach.

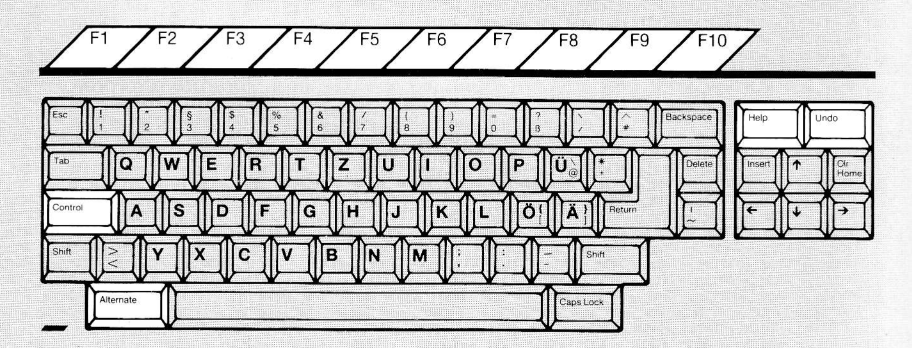


Die Zahlen-Tastatur beinhaltet die Zahlen von 1 bis 0, arithmetische Symbole und eine **[Enter-Taste]**. Die Zahlen sind in der Standardform eines gewöhnlichen Tischrechners angeordnet, um Ihnen eine Arbeit beim Berechnen von Zahlen in der gewohnten Weise zu ermöglichen. Die **[Shift-Taste]** hat auf diesen Teil der Tastatur keinen Einfluß. Anstelle der **[Return-Taste]** verwenden Sie auf der Zahlen-Tastatur die **[Enter-Taste]**.



Die Funktionstasten werden in den verschiedenen Computer-Programmen dazu verwendet, um spezielle Funktionen und Arbeitsschritte auszuführen. Die **[Control-]**, **[Shift-]** und **[Alternate-Tasten]** dienen dazu, die Bedeutung eines Zeichens zu verändern. Lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen Ihrer jeweiligen Programme nach, um zu erfahren, wofür diese Tasten in diesem speziellen Programm verwendet werden können.

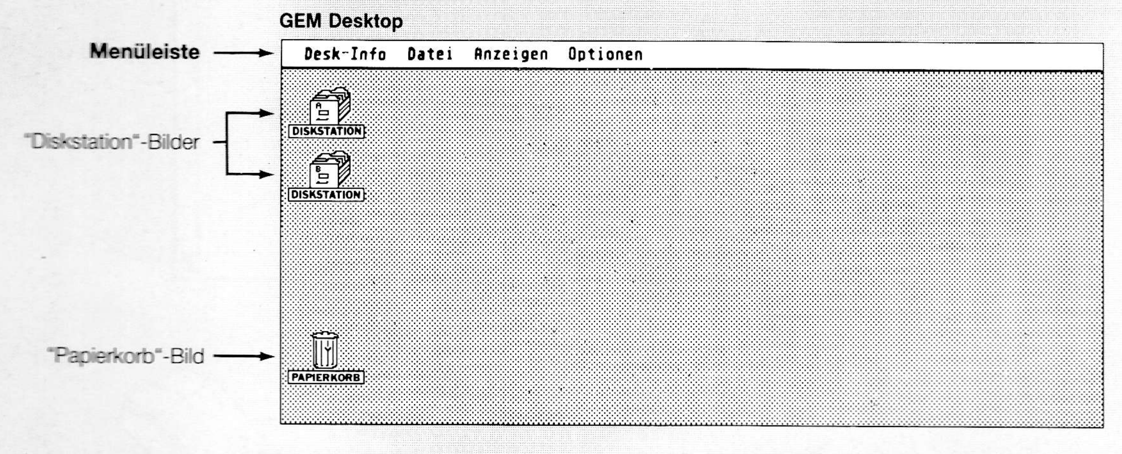
Wenn Sie einen Grafik-Drucker an Ihren ST Computer angeschlossen haben, können Sie einen Ausdruck des Bildschirmes erstellen, wenn Sie die **[Alternate-]** und die **[Help-Taste]** gleichzeitig gedrückt halten. Durch nochmaliges Drücken dieser beiden Tasten können Sie den Ausdruck auch unterbrechen. Diese Tastenkombination bewirkt denselben Effekt wie das Auswählen der Option "Bildschirm drucken" im Menü "Optionen". Lesen Sie unter **Kapitel 5.** (DIE MENÜLISTE) dieses Bedienungshandbuches nach.



4. KAPITEL
EINLEITENDE ARBEITSSCHRITTE
4.1. DAS GEM-DESKTOP

Wenn Sie Ihren ST Computer eingeschaltet und die Systemdiskette geladen haben, wird die Darstellung einer Schreibtischplatte auf dem Bildschirm sichtbar. Diese Schreibtischplatte, die "GEM-Desktop" genannt wird, ist Ihr Startpunkt für die Mehrzahl der Arbeiten, die Sie auf Ihrem ATARI ST Computer System ausführen werden. Auf dem GEM-Desktop sehen Sie drei Symbole ("Bilder") in der linken Bildschirmhälfte, und eine Menüleiste entlang des oberen Bildschirmrandes. Über die "Diskstation"-Bilder können Sie die Informationen auf einer Diskette kontrollieren. In das "Papierkorb"-Bild werfen Sie nicht mehr benötigte Informationen. Und über die Menüleiste haben Sie Zugriff auf die Mehrzahl der Hilfs- und Anwenderprogramme, die innerhalb des GEM-Desktop verfügbar sind.
Bis Sie mit der Arbeit an Ihrem ST System vertraut sind, wird das GEM-Desktop mit seinen Fähigkeiten und Funktionen ein wesentlicher Bezugspunkt für Informationen sein.

GEM Desktop

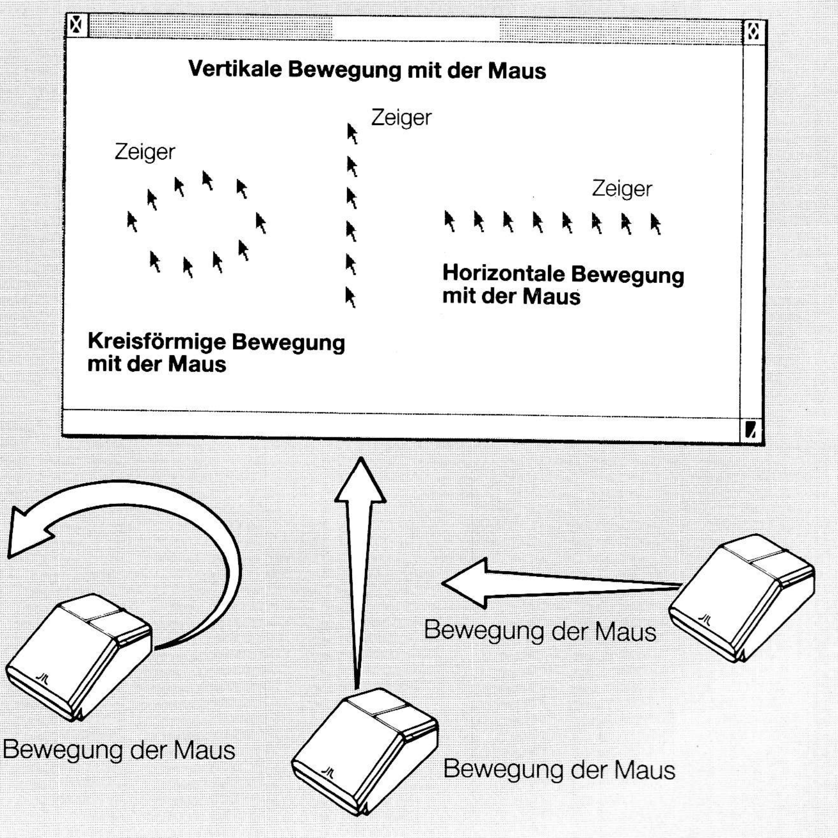


Mit der Maus steuern Sie nahezu alle Funktionen des ST Systems. Sie können jedoch sowohl die Maus, als auch die Cursortasten dazu verwenden, um die einzelnen Menüs zu handhaben. Wenn Sie lieber mit den Cursortasten arbeiten, sollten Sie unter dem Abschnitt 'Steuerung des Maus-Zeigers mit den Cursortasten' auf Seite 25 dieses Bedienungshandbuches nachlesen.

4.2. STEUERUNG MIT DER MAUS

Die Maus ist ein kleiner Kasten, auf dessen Oberseite sich zwei Tasten befinden. An der Unterseite des Gehäuses sehen Sie einen Hohlraum, in den eine Kugel eingebettet ist. Durch das Rollen der Kugel an der Unterseite der Maus werden Bewegungen (wie Richtung, Entfernung und Geschwindigkeit) der Maus an den Zeiger übertragen. Die linke Maustaste dient dazu, um Bilder und Dateien auszuwählen und zu bewegen. Die rechte Maustaste wird in Kombination mit bestimmten Programmen verwendet.

Um zu verstehen, wie die Maus arbeitet, stellen Sie sie auf eine glatte Fläche Ihres Arbeitsbereiches. Die Seite mit dem Kabel sollte auf den Computer gerichtet sein. Schieben Sie nun die Maus herum, nach links, rechts, diagonal oder kreisförmig. Auf dem Bildschirm sehen Sie, wie ein kleiner Pfeil, der "Maus-Zeiger" genannt wird, diesen Bewegungen folgt.



Indem Sie die Maus über Ihre Arbeitsfläche bewegen, können Sie den Zeiger auf jede beliebige Stelle innerhalb des GEM-Desktop positionieren. Üben Sie dieses Bewegen des Zeigers durch die Maus auf Ihrem GEM-Desktop.

Steuerung des Maus-Zeigers über die Cursortasten

Drücken Sie die **[Alternate-Taste]** zusammen mit einer der Cursortasten, um den Zeiger um jeweils acht Pixel zu verschieben.

Drücken Sie die **[Alternate-]** und die **[Shift-Taste]** zusammen mit einer der Cursortasten, um den Zeiger um nur einen Pixel zu verschieben.

Drücken Sie die **[Alternate-]** und die **[Insert-Taste]** gleichzeitig, um ein Bild auszuwählen. Diese Tastenkombination entspricht einem Drücken der linken Maustaste.

Ein gleichzeitiges Drücken der **[Alternate-]** und der **[Clr Home-Taste]** entspricht einem Drücken der rechten Maustaste.

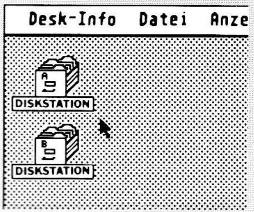
Durch gleichzeitiges Betätigen der **[Alternate-]** und der **[Insert-Taste]** zusammen mit einer der Cursortasten können Sie ein Bild verschieben.

Um die Geschwindigkeit und Ansprechzeit der Cursortasten zu verändern, lesen Sie bitte in **Kapitel 5.1.3.2** (TASTATUR-EMPFINDLICHKEIT) nach.

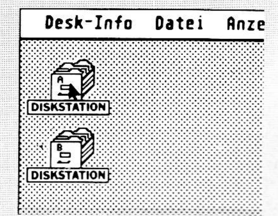
4.2.1. Zeigen

Mit dem Maus-Zeiger wählen Sie Bilder auf dem Bildschirm aus. Wenn Sie auf ein Wort oder ein Bild zeigen wollen, muß die Spitze des Zeigers dieses Wort oder Bild berühren.

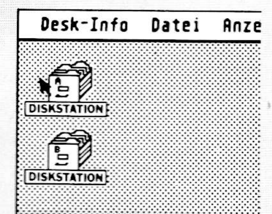
Positionieren des Maus-Zeigers



Falsch



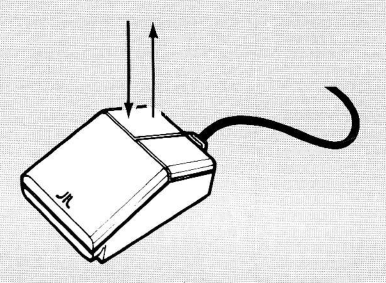
Richtig



Falsch

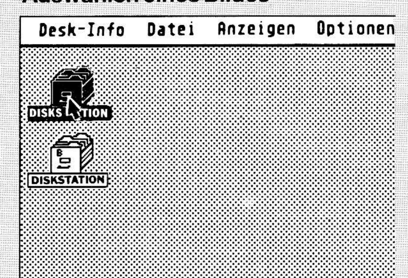
4.2.2. Klicken

Wenn sie ein Bild auswählen, geben Sie damit dem Computer den Hinweis, daß Ihre nächste Anweisung auf das Programm oder die Datei, die durch dieses Bild repräsentiert wird, Anwendung finden soll. Um eine Auswahl rückgängig zu machen, bewegen Sie den Zeiger an eine andere Stelle innerhalb des GEM-Desktop und klicken die linke Maustaste.

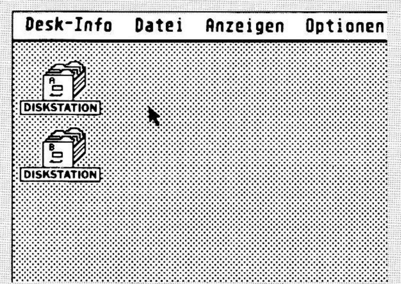


Wenn Sie ein zweites Bild auswählen, wird dadurch ebenfalls Ihre erste Auswahl rückgängig gemacht. Wie Sie mehrere Bilder gleichzeitig auswählen können, lesen Sie bitte im **Kapitel 4.2.4** (AUSWAHL MEHRERER OBJEKTE) nach.

Auswählen eines Bildes



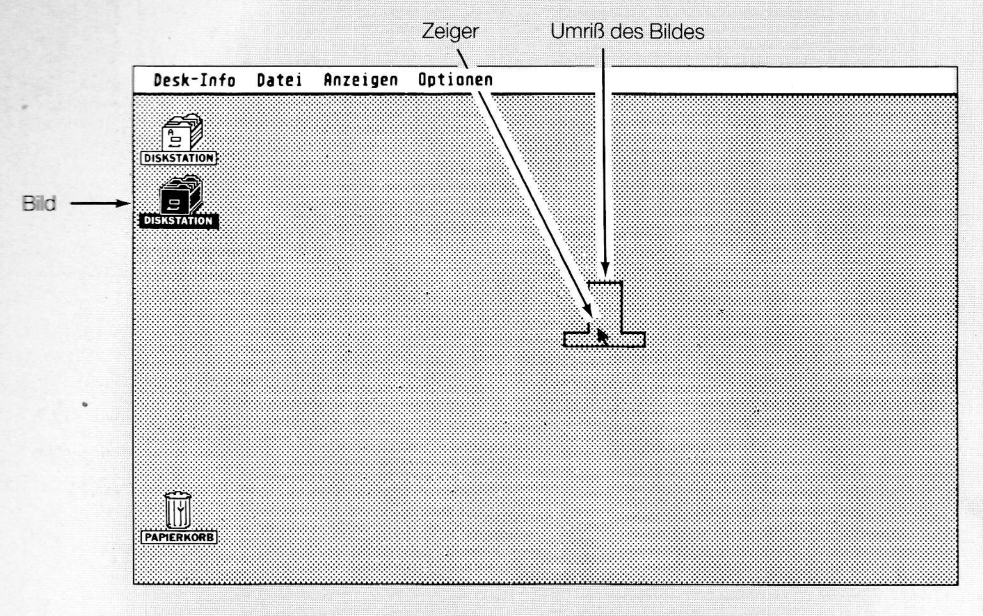
Löschen einer Auswahl



Anmerkung: Um zu erfahren, wie Sie die Geschwindigkeit beim Klicken und die Ansprechgeschwindigkeit verändern können, lesen Sie in dem **Kapitel 5.1.3.3** (EINSTELLUNG DER MAUSTASTEN-EMPFINDLICHKEIT) des vorliegenden Handbuches nach.

4.2.3. Verschieben

Sie können die Bilder auf dem GEM-Desktop anordnen, wie es Ihnen beliebt. Um ein Bild zu verschieben, wählen Sie es aus (durch Klicken der linken Maustaste) und schieben es an seine neue Position. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, während Sie die Maus bewegen, folgt ein Umriß des Bildes den Bewegungen des Zeigers. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, springt das Bild an die Position, an der sich dessen Umriß befindet.

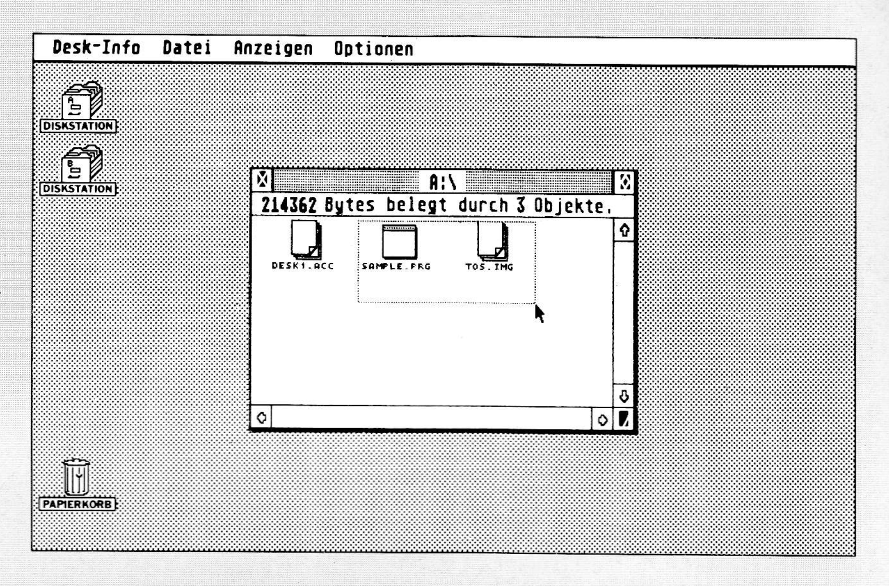


4.2.4. Auswahl mehrerer Objekte

Es wird vorkommen, daß Sie mehrere Bilder zur selben Zeit auswählen müssen. Wenn Sie jedoch auf ein Bild klicken, wird jede zuvor getätigte Auswahl eines Bildes dadurch rückgängig gemacht.

Es gibt zwei Methoden, um mehrere Bilder gleichzeitig auszuwählen:

1. Halten Sie die Maustaste gedrückt, während der Zeiger sich in der Nähe der Bilder (jedoch nicht direkt auf den Bildern) befindet, die Sie auswählen wollen. Wenn Sie jetzt den Zeiger über die gewünschten Bilder ziehen, wird ein Feld um diese Bilder herum gezogen. Sobald Sie dann die Maustaste loslassen, wird jedes innerhalb dieses Feldes befindliche Bild ausgewählt.



2. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie nacheinander auf die einzelnen Bilder klicken. Diese Methode ist dann günstiger, wenn die Bilder, die ausgewählt werden sollen, nicht in einer Reihe liegen und deshalb nicht mit einem Feld umschlossen werden können.

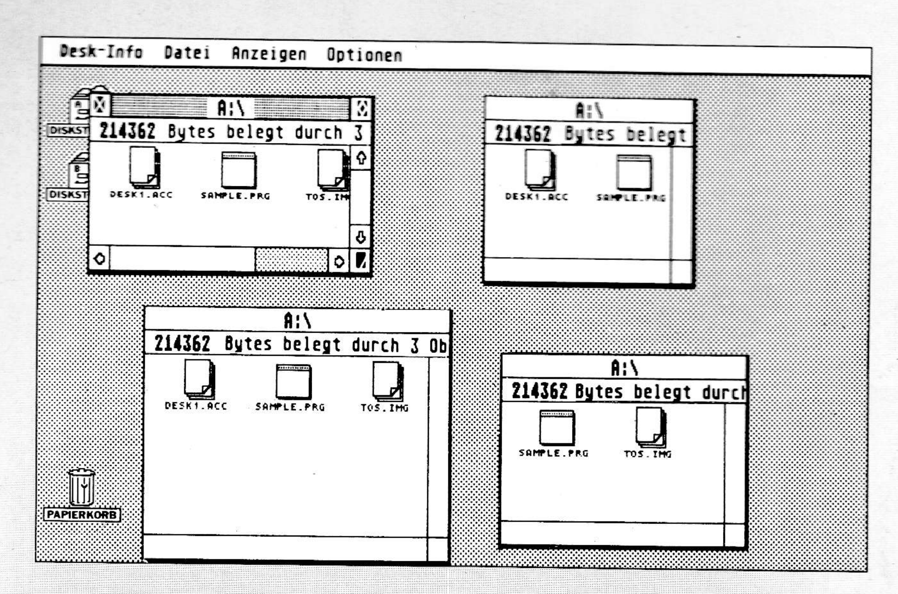
Wenn Sie eine Auswahl rückgängig machen wollen, bewegen Sie einfach den Zeiger an eine freie Stelle innerhalb des GEM-Desktop und klicken dort einmal die linke Maustaste.

4.3. EIN BLICK AUF DAS GEM-DESKTOP

4.3.1. Fenster

Auf den meisten Computern laufen alle Aktivitäten über die gesamte Fläche des Bildschirmes ab. Auf dem ST Computer arbeiten Sie in Flächen, die "Fenster" genannt werden. Fenster sind Miniatur-Bildschirme innerhalb des normalen Monitor-Bildschirmes. Auf dem GEM-Desktop können Sie gleichzeitig bis zu vier Fenster geöffnet haben.

Anmerkung: Die geöffneten Fenster in diesem Bedienungshandbuch dienen nur als Beispiele. Mit Ihrer TOS Systemdiskette könnte eine unterschiedliche Anzeige der verwendeten Bytes, sowie unterschiedliche Dateien dargestellt werden.



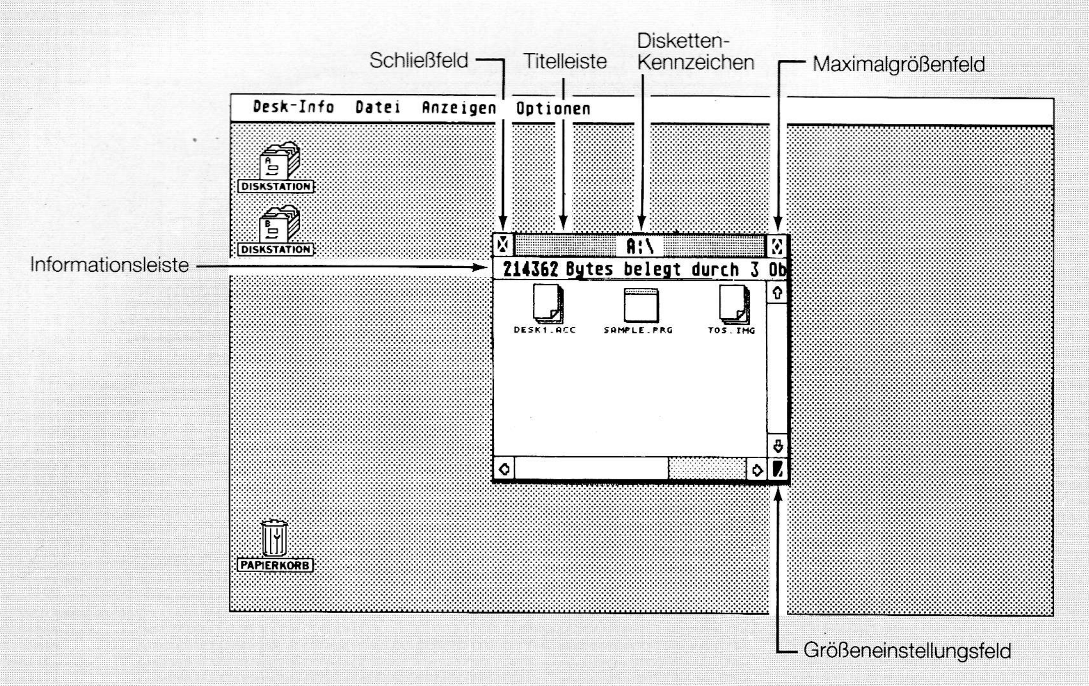
4.3.1.1. Öffnen von Fenstern

Sie haben zwei Möglichkeiten, um ein Fenster zu öffnen. Die erste wäre ein "Doppelklicken" auf dem entsprechenden Bild. Zeigen Sie hierzu mit dem Maus-Zeiger auf das "Diskstation A"-Bild und drücken Sie zweimal schnell hintereinander die linke Maustaste.

Die zweite Methode wäre die Verwendung der Option "Öffnen" im Menü "Datei". Befolgen Sie die nachfolgenden Schritte, um ein Fenster über diesen "Öffnen"-Befehl zu öffnen:

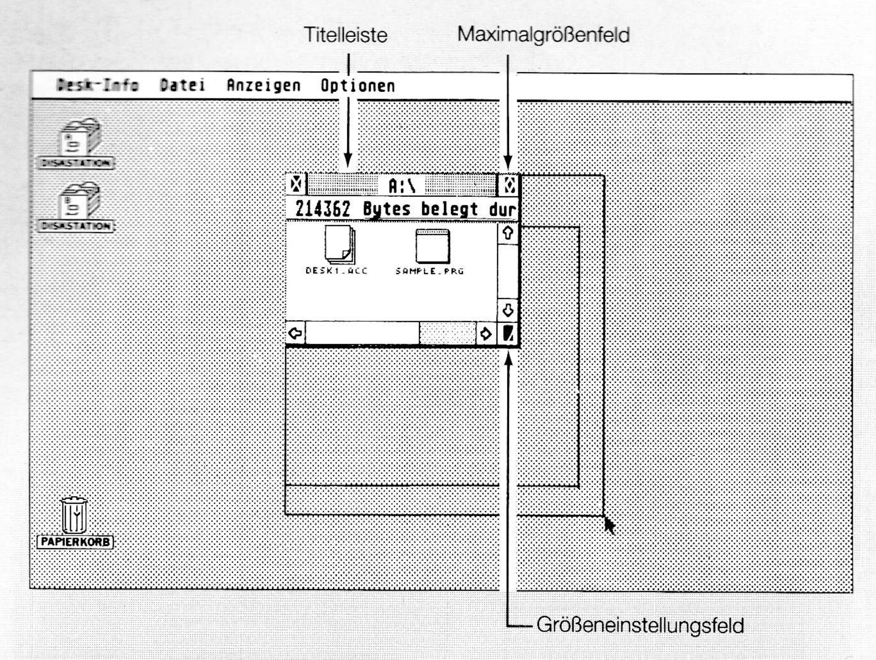
- Zeigen Sie auf das "Diskstation A"-Bild und wählen Sie es aus.
- Zeigen Sie auf den Begriff "Datei" in der Menüleiste.
- Bewegen Sie den Zeiger, bis der Begriff "Öffnen" invertiert dargestellt wird, und klicken Sie dann einmal kurz die linke Maustaste. Während der Computer die Diskstation A öffnet, erscheint eine Biene auf dem Bildschirm. Diese Biene wird immer dann dargestellt, wenn der Computer Informationen von Diskette einliest.

Wenn die Diskstation A geöffnet ist, erscheinen mehrere Datei-Bilder, sowie die Hilfsprogramme, die innerhalb jedes Fensters verfügbar sind.



Das Disketten-Kennzeichen und die Informationsleiste sind Hilfsmittel für die Handhabung von Fenstern. Das Disketten- Kennzeichen enthält die Angabe, welche Diskette Sie gerade in Benutzung haben (Laufwerk A oder B). In der Informationsleiste können Sie ablesen, welcher Anteil der Speicherkapazität dieser Diskette bereits belegt ist, und wieviele Dateien sich bereits auf dieser Diskette befinden. Ihre SF 354 Diskettenstation speichert 357.376 Bytes auf einer einseitigen Diskette. Um ablesen zu können, wieviel Speicherplatz auf einer Diskette noch zur Verfügung steht, wählen Sie die Option "Info anzeigen" aus dem Menü "Datei".

Ein Fenster ist aktiv, wenn die Titelleiste am oberen Fensterrand mit schwarzen Querbalken dargestellt wird und sich in den Rollbalken an der rechten und unteren Seite des Fensters Rollpfeile, sowie die Felder für Maximalgröße und Größeneinstellung befinden. Ein aktives Fenster kann in seiner Größe verändert, verschoben und bewegt werden. Außerdem kann der Inhalt dieses Fensters über den Fensterausschnitt gerollt werden. Es kann immer nur ein Fenster zur selben Zeit aktiv sein. Wenn Sie gleichzeitig mehrere Fenster geöffnet haben, können Sie jedes dieser Fenster nacheinander aktivieren, indem Sie darauf zeigen und klicken.



4.3.1.2. Verändern der Fenstergröße

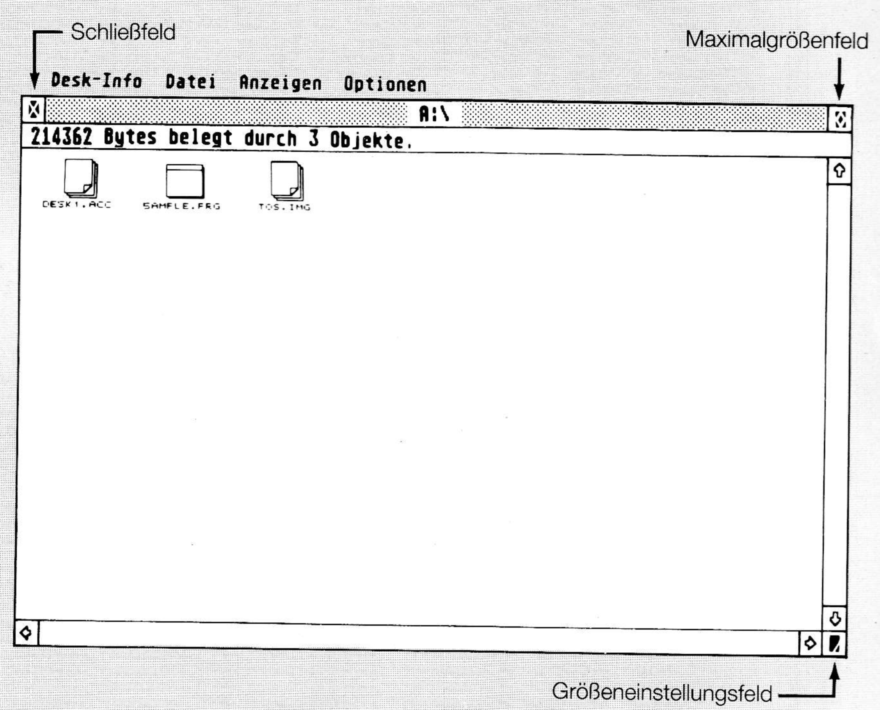
Sie können die Größe und Seitenlänge jedes Fensters beliebig verändern. Zeigen Sie hierzu auf das Größeneinstellungsfeld in der unteren linken Ecke des Fensters und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Verschieben Sie dann das Größeneinstellungsfeld in die gewünschte Richtung – nach unten, um das Fenster zu verlängern, nach oben, um es zu verkürzen, nach rechts, um es zu verbreitern und nach links, um es zu verschmälern.

4.3.1.3. Bewegen von Fenstern

Sie können ein Fenster über die Titelleiste an jede beliebige Stelle innerhalb des GEM-Desktop bewegen. Die Titelleiste zieht sich über den oberen Rand des Fensters. Um ein Fenster zu bewegen, zeigen Sie auf diese Leiste und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Jetzt können Sie das Fenster beliebig über das Desktop bewegen. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn sich das Fenster an seiner gewünschten Position befindet.

Das Bewegen von Fenstern ist besonders dann praktisch, wenn Sie mehr als ein geöffnetes Fenster auf dem Desktop darstellen, und aus einem Fenster Dateien oder Ordner in das andere Fenster verschieben wollen.

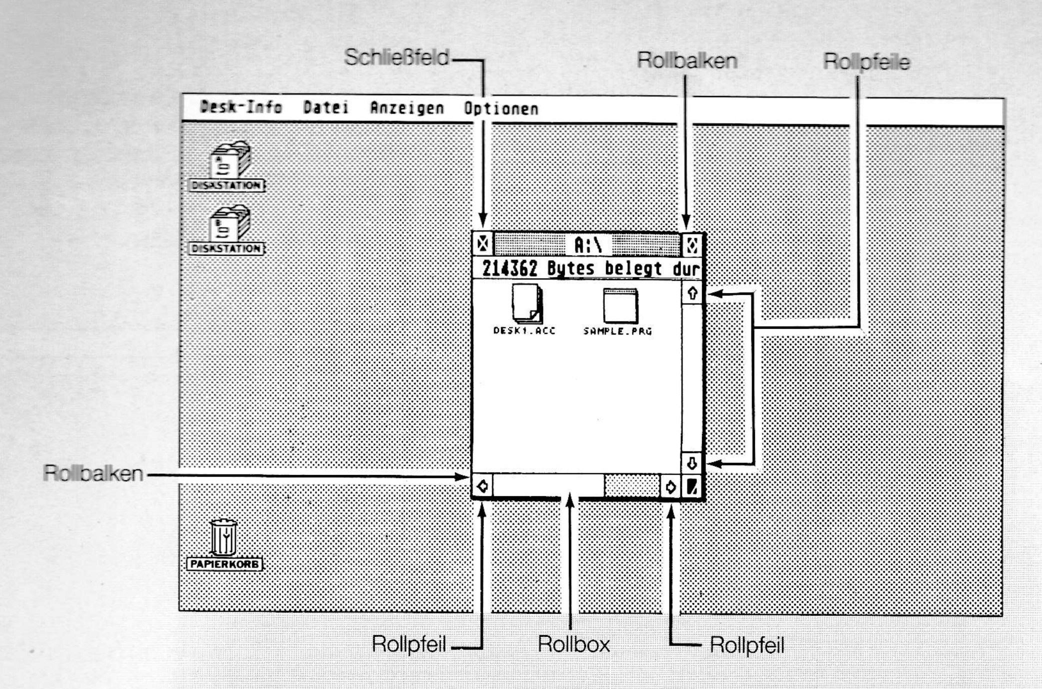
Die schnellste Methode, um ein Fenster zu vergrößern, ist, in das Maximalgrößenfeld in der oberen rechten Ecke des Fensters zu klicken. Wenn Sie in dieses Feld klicken, wird das Fenster in voller Bildschirmgröße dargestellt. Wenn Sie erneut in dieses Feld klicken, wird das Fenster wieder auf seine ursprüngliche Größe, Form und Position innerhalb des GEM-Desktop zurückgesetzt.



4.3.1.4. Rollen von Fenstern

Wenn Sie Bilder sehen wollen, die sich außerhalb des Fensterausschnittes befinden, Sie jedoch nicht genügend Platz haben, um das Fenster noch weiter zu vergrößern, können Sie den Inhalt eines Fensters über den Fensterausschnitt rollen lassen. Die beiden Rollbalken an der rechten und unteren Seite des Fensters ermöglichen Ihnen, den Inhalt eines Fensters nach rechts, links, oben und unten abrollen zu lassen.

Jeder Rollbalken verfügt über zwei Rollpfeile. Um den Inhalt abrollen zu lassen, klicken Sie auf den Pfeil, der in die Richtung zeigt, in die der Inhalt gerollt werden soll.



Jeder Rollbalken beinhaltet zudem ein kleines Feld mit dem Namen "Rollbox". Sie können diese Rollbox im vertikalen Rollbalken nach oben oder unten, und im horizontalen Rollbalken nach links oder rechts verschieben, um auf diese Weise ebenfalls den Inhalt eines Fensters abrollen zu lassen.

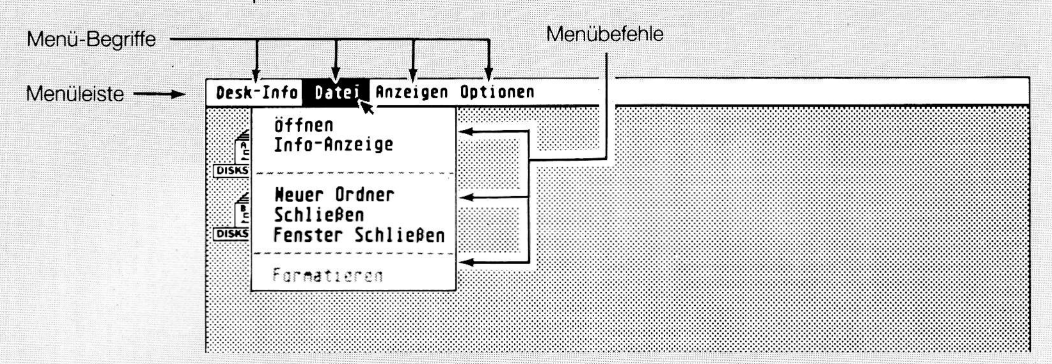
Ein Teil des Rollbalkens wird dann schattiert dargestellt, wenn sich außerhalb des Fensterausschnittes noch Dateien befinden, die Sie derzeit nicht sehen können.

4.3.1.5. Schließen von Fenstern

Um ein Fenster zu schließen, klicken Sie in das kleine Feld in der oberen linken Ecke des Fensters (das "Schließfeld"). Das Fenster wird daraufhin sofort geschlossen, und Sie können mit einem anderen Fenster auf dem GEM-Desktop weiterarbeiten.

4.3.2. Menüs

Über den oberen Rand des Fensters zieht sich die sogenannte Menüleiste. Die einzelnen Begriffe innerhalb dieser Leiste sind: Desk-Info, Datei, Anzeigen und Optionen. Um die einzelnen Befehle und Optionen innerhalb dieser vier Menüs lesen zu können, zeigen Sie auf einen dieser Menübegriffe. Dieser Begriff wird nun invertiert dargestellt und das entsprechende Menü erscheint automatisch auf dem Bildschirm.

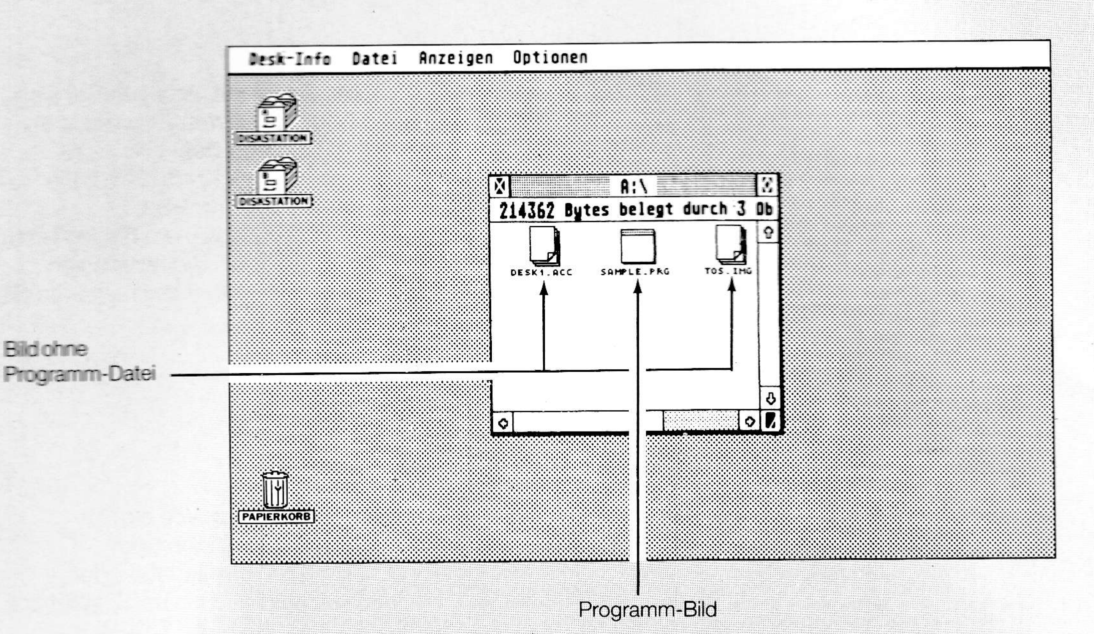


Wenn Sie einen Menübefehl auswählen wollen, bewegen Sie den Zeiger über den entsprechenden Befehl und klicken einmal die linke Maustaste. Befehle, die in hellerer Schrift dargestellt werden, können von Ihnen derzeit nicht ausgewählt werden. Eine Auswahl dieser Befehle oder Optionen setzt voraus, daß ein bestimmtes Anwenderprogramm bzw. eine Datei bereits geöffnet wurde. Lesen Sie in **Kapitel 5** (DIE MENÜLEISTE), nach, um genauere Informationen darüber zu erhalten, wie Menübefehle ausgewählt, und den Anweisungen über das GEM-Desktop gefolgt werden sollen. Mit einigen der verfügbaren Optionen werden Sie vielleicht überraschende Ergebnisse erzielen, wenn Sie diese auswählen, ohne deren Funktionen zu kennen.

4.3.3. Dateien

Ihre Informationen werden in einzelnen Dateien abgelegt. Um die Dateien der TOS Systemdiskette angezeigt zu bekommen, klicken Sie zweimal auf das "Diskstation A"-Bild, um dieses Fenster zu öffnen. Jetzt können Sie die einzelnen Bilder innerhalb des Fensters untersuchen.

Anmerkung: Die geöffneten Fenster in diesem Bedienungshandbuch dienen lediglich als Beispiele. Ihre TOS Systemdiskette könnte eine unterschiedliche Anzahl von verwendeten Bytes, sowie unterschiedliche Dateien anzeigen.



Die Bilder, die aussehen wie ein Blatt Papier mit einer umgeknickten Ecke, repräsentieren Dateien, auf denen keine Programm-Daten enthalten sind. Diese Dateien enthalten lediglich Daten, die von Anwenderprogrammen benötigt werden.

Das Bild mit dem Aussehen eines Blattes Papier ohne umgeknickte Ecke stellt eine Programm-Datei dar. Programm-Dateien enthalten Anwenderprogramme. Klicken Sie zweimal auf das Bild "SAMPLE.PRG." (Demonstrationsprogramm). Dieses Bild wird jetzt geöffnet, und ein Fenster erscheint auf dem Bildschirm. Das Anwenderprogramm wird automatisch gestartet. Mit diesem Demonstrationsprogramm können Sie das Vergrößern und Verkleinern, Bewegen, Verschieben und Schließen von Fenstern üben. Um das Beispielsprogramm wieder zu verlassen, schließen Sie das Fenster.

Der dritte Bilder-Typ sieht aus wie ein Ordner. Ordner können mehrere Dateien beinhalten. Wenn Sie zweimal auf einen Ordner klicken, wird ein Fenster geöffnet, in dem die einzelnen Bilder zu sehen sind, die die verschiedenen Dateien repräsentieren. Lesen Sie unter dem **Kapitel 6.3** (ORDNER) nach, um weitere Informationen zu erhalten.

4.3.4. Desktop-Hilfsmittel

Sie können jederzeit die Desktop-Hilfsmittel aktivieren, egal, ob Sie sich gerade auf dem GEM-Desktop befinden oder ein Anwenderprogramm benutzen. Die Standard-Hilfsmittel auf dem Desktop des ST Computer-Systems sind der VT52 Emulator, das Kontrollfeld, die RS232 Konfiguration und die Option zum Anmelden eines Druckers.
Zeigen Sie auf den Begriff "Desk-Info" in der Menüleiste, um dieses Menü zu öffnen. Jetzt können Sie auf die Option klicken, die Sie auswählen wollen. Weitere Informationen zu diesen Desktop-Hilfsmitteln erhalten Sie in **Kapitel 5** (DIE MENÜLEISTE)

4.3.5. Papierkorb



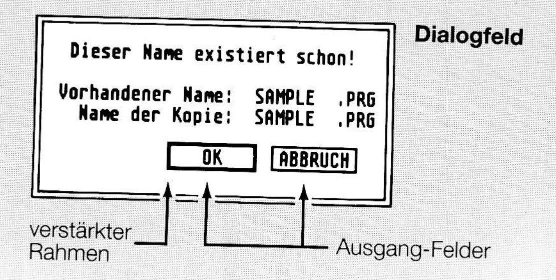
Das "Papierkorb"-Bild

Das "Papierkorb"-Bild arbeitet nach demselben Prinzip wie ein gewöhnlicher Papierkorb. Wenn Sie irgendwelche Dateien oder Informationen nicht mehr benötigen, schieben Sie diese Datei oder Information über das "Papierkorb"-Bild. Daraufhin wird dieses Objekt auf der Diskette gelöscht.
Warnung: Das "Papierkorb"-Bild arbeitet mehr wie ein Reißwolf, und nicht wie ein wirklicher Papierkorb. Sobald Sie eine Information "weggeworfen" haben, ist diese unwiederbringlich auf dieser Diskette gelöscht. Sie können keine Informationen wieder aus dem Papierkorb "hervorkramen".

4.3.6. Dialog- und Warnfelder

Dialogfelder

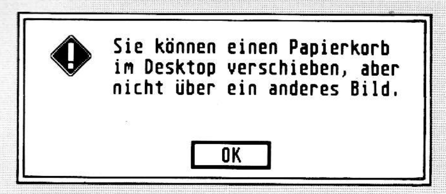
Wenn der ST Computer für eine Arbeit zusätzliche Informationen von Ihnen benötigt, wird ein Dialogfeld innerhalb des GEM-Desktop dargestellt. Dialogfelder ermöglichen einen Informationsaustausch zwischen Ihnen und dem Computer. Das nachfolgend abgebildete Dialogfeld enthält eine Frage, die Sie beantworten müssen, bevor der Computer mit seiner Arbeit fortfahren kann.



Dialogfeld

Um ein Dialogfeld auszublenden und damit vom Desktop zu entfernen, zeigen sie auf eines der beiden "Ausgang"-Felder und klicken einmal die linke Maustaste. Wenn eines dieser Felder mit einem verstärkten Rahmen versehen ist, genügt es, die **[Return-Taste]** zu betätigen. Damit ersetzen Sie das Zeigen und Klicken auf dieses Feld mit der linken Maustaste.

Warnfelder
Warnfelder sind vom Aussehen her identisch mit Dialogfeldern. Über ein Warnfeld werden Sie darauf hingewiesen, daß ein von Ihnen gegebener Befehl unpassend oder sogar unmöglich ist.
Wenn Sie ein Warnfeld auf dem Bildschirm sehen, befolgen Sie die darin gegebenen Anweisungen.



Warnfeld

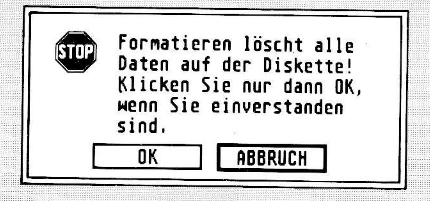
4.4. ERSTELLEN EINES SICHERUNGSDUPLIKATES DER SYSTEMDISKETTE

Jeder Besitzer eines ST Computers sollte sich ein Sicherungsduplikat seiner TOS Systemdiskette anfertigen. Sollte die Original-Systemdiskette einmal defekt oder unlesbar werden, wären Sie ansonsten nicht mehr in der Lage, mit Ihrem Computer-System zu arbeiten. Außerdem ist die TOS Systemdiskette mit einem Schreibschutz versehen. Sie können deshalb keine weiteren Daten auf dieser Diskette speichern. Wenn Sie beispielsweise einige Einstellungen innerhalb des Kontrollfeldes verändern wollen, um gewisse Funktionen Ihren Bedürfnissen anzupassen, könnten Sie diese neuen Einstellungen nicht auf der Original-Systemdiskette abspeichern. Sobald Sie ein Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette vorliegen haben, können Sie bedenkenlos Einstellungen verändern und speichern und müssen sich zudem keine Gedanken darüber machen, wenn diese Kopie einmal defekt wird.
Um ein Sicherungsduplikat anzufertigen, benötigen Sie eine neue, unbeschriebene 3,5 Zoll-Diskette. (Diese Disketten können Sie bei jedem Computer-Fachhändler kaufen.) Befolgen Sie nun die nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritte und beantworten Sie die Mitteilungen innerhalb der erscheinenden Dialogfelder.

1. Wenn Sie über nur eine Diskettenstation verfügen, legen Sie die leere Diskette in die Diskettenstation ein. Sobald ein Wechseln der Disketten erforderlich wird, erscheint ein Dialogfeld mit dem entsprechenden Hinweis auf dem Bildschirm.

Anmerkung: Sofern Sie über zwei Diskettenstationen verfügen, können Sie die TOS Systemdiskette in Diskettenstation A, und die neue Diskette in die Diskettenstation B einlegen. Befolgen Sie dann ebenfalls die Anweisungen innerhalb der Dialogfelder.

2. Um die neue Diskette zu formatieren, klicken Sie auf das "Diskstation A"-Bild und wählen die Option "Formatieren" aus dem Menü "Datei" aus. Wenn Sie die linke Maustaste klicken, erscheint das erste Warnfeld auf dem Bildschirm.



Über dieses Warnfeld wird Ihnen mitgeteilt, daß durch ein Formatieren der Inhalt der eingelegten Diskette gelöscht wird. Dieses Warnfeld dient zu Ihrer Sicherheit und soll verhindern, daß Sie eine Diskette versehentlich formatieren und damit löschen. Nach dem Klicken in das "OK"-Feld erscheint ein weiteres Dialogfeld mit der Bezeichnung "Formatieren".

FORMATIEREN

AUSGANG

Stationskennung: B: FORMAT

Disketten Name: ________.___

Format:

Einseitig Zweiseitig

Sie können über dieses Dialogfeld Ihre Diskette benennen. Geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein, wie beispielsweise "System.1". Vergewissern Sie sich, daß das Feld "einseitig" invertiert dargestellt ist und klicken Sie dann in das "Format"- Feld. Da sich Ihre neue Diskette bereits im Laufwerk A befindet, können Sie gleich mit dem nächsten Arbeitsschritt fortfahren.

Sie können den aktuellen Stand des Formatier-Vorganges über das Dialogfeld mit der Angabe "Formatierung in Arbeit" verfolgen.



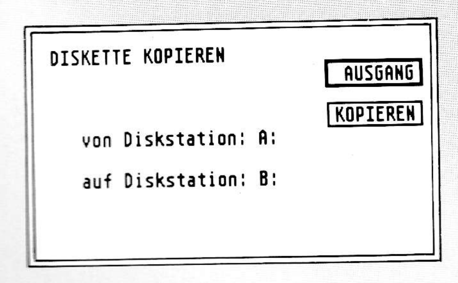
Die Diskette ist nun zum Beschreiben vorbereitet (formatiert) und kann jetzt bis zu 357.376 Bytes an Informationen aufnehmen. Klicken Sie jetzt in das "Ausgang"-Feld.

Sie kehren damit wieder zurück in das "Format"-Feld. Wenn Sie hier erneut in das "Ausgang"-Feld klicken, kehren Sie zurück zum GEM-Desktop.

Anmerkung: Wenn eine formatierte Diskette keine 357.376 Bytes an Informationen aufnehmen kann, ist diese Diskette defekt. Legen Sie in diesem Fall eine neue Diskette ein und wiederholen Sie den Formatier-Vorgang.

3. Um die TOS Systemdiskette zu kopieren, legen Sie zuerst die Originaldiskette in die Diskettenstation A ein. Wählen Sie dann mit dem Zeiger das "Diskstation A"-Bild aus und verschieben es über das "Diskstation B"-Bild. Lassen Sie die Maustaste los, sobald das "Diskstation A"-Bild sich direkt auf dem "Diskstation B"-Bild befindet.

Es erscheint nun ein Warnfeld mit dem Hinweis, daß durch ein Kopieren des Inhaltes von Diskette A auf Diskette B sämtliche Informationen gelöscht werden, die sich auf Diskette B derzeit befinden. Klicken Sie in das "OK"-Feld. Daraufhin erscheint nachfolgendes Dialogfeld mit der Bezeichnung "Diskette kopieren" auf dem Bildschirm.



Klicken Sie in das "Kopieren"-Feld und befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Kopiervorgang durchzuführen. Sie werden während des Kopierens mehrmals aufgefordert werden, die Disketten gegeneinander auszutauschen.

Sobald die Diskette vollständig kopiert ist, erscheint wiederum das Dialogfeld mit der Bezeichnung "Diskette kopieren" auf dem Bildschirm. Klicken Sie hier in das "Ausgang"-Feld, um zum GEM- Desktop zurückzukehren. Bewahren Sie Ihre Original-Systemdiskette an einem sicheren Ort auf und beschriften Sie die Kopie der Systemdiskette mit "Sicherungsduplikat der Systemdiskette". Jetzt können Sie das Sicherungsduplikat für Ihre Arbeit mit dem ST Computer verwenden.

5. KAPITEL
DIE MENÜLEISTE

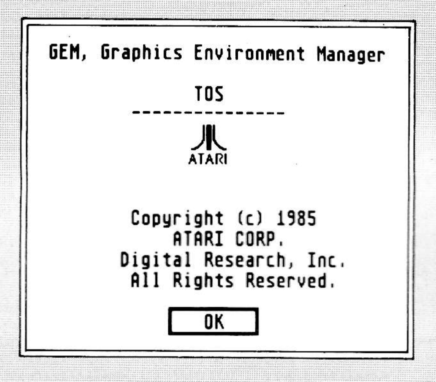
Die Menüleiste ist Ihr Startpunkt für die meisten Arbeiten mit dem ST Computer. Wenn Sie Ihren ST Computer einschalten, nachdem sie die TOS Systemdiskette geladen haben, erscheint die Menüleiste am oberen Rand des GEM-Desktop. Die Menüleiste beinhaltet vier Menübegriffe: Desk-Info, Datei, Anzeigen und Optionen. Jeder dieser vier Begriffe verfügt über ein eigenes Menü. Um ein Menü zu öffnen, zeigen Sie auf den entsprechenden Menübegriff.

5.1. DAS MENÜ "DESK-INFO"

Das Menü "Desk-Info" enthält Befehle und Optionen, die Sie fast immer verwenden können, ob Sie sich nun gerade auf dem GEM-Desktop befinden, oder aber ein Anwenderprogramm in Benutzung haben.

5.1.1. Desktop-Info

Die Option "Desktop-Info" ist eine Informationstafel des GEM-Desktop. Hier wird angezeigt, welches Programm gerade geladen wurde. Außerdem erscheint hier die Copyright-Angabe von Atari. Wählen Sie die Option "Desktop-Info" aus, um das nachfolgende Dialogfeld auf den Bildschirm zu bringen.



5.1.2. VT52 Emulator

Der VT52 Emulator ist ein Telekommunikationsprogramm, das Ihnen ermöglicht, Informationen via Modem über den Modem-Anschluß an der Rückseite des Computers zu übersenden oder zu empfangen. Dieses Programm wird zumeist dann verwendet, wenn der Computer über ein Modem und eine Telefonleitung mit einer Datenbank gekoppelt ist.

Wählen Sie die Option "VT52 Emulator" aus, um die nachfolgende Darstellung auf den Bildschirm zu bringen.

```
**********************************
* Atari VT52 Terminal Emulator  *
* (c) Atari Corp.               *
**********************************
Mit Taste:
1) UNDO zurück zum Desktop.
2) HELP zur RS232 Konfiguration.
```

Sie haben folgende Wahlmöglichkeiten, wenn Sie dieses Programm anwählen:

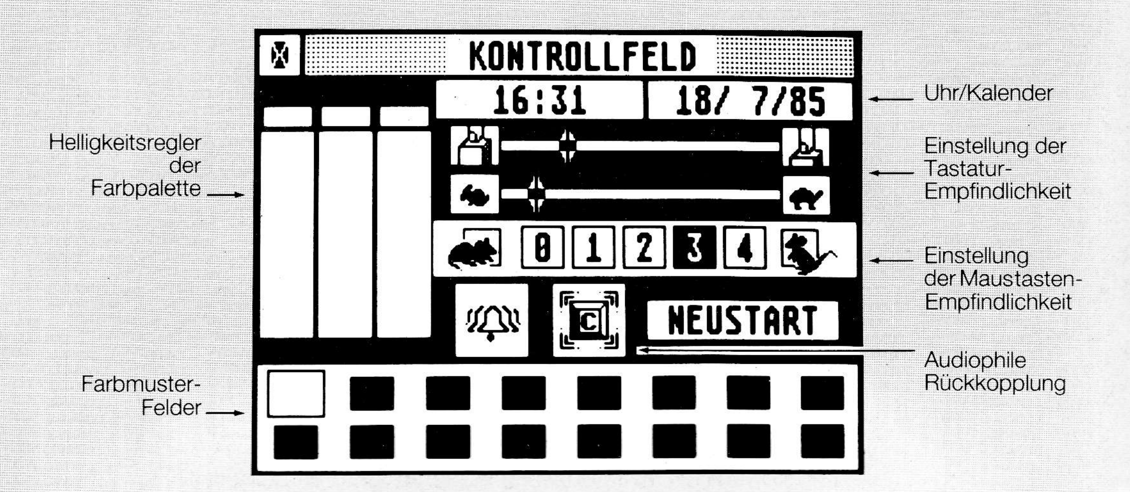
1. Über den VT52 Emulator können Sie mit einem anderen Computer-System kommunizieren. Ihre eingetippte Meldung wird über den Modem-Anschluß an das Modem, und von dort über die Telefonleitung an den empfangenden Computer weitergeleitet.
2. Wenn sie die **[Help-Taste]** auf der Computer-Tastatur drücken, erscheint das Menü "RS232 Konfiguration" auf dem Bildschirm. Wie Sie dieses Menü handhaben, können Sie in dem Abschnitt "RS232 Konfiguration" nachlesen.
3. Wenn Sie die **[Undo-Taste]** auf der Computer-Tastatur betätigen, kehren Sie zurück zum GEM-Desktop.

5.1.3. Kontrollfeld

Das Kontrollfeld ist in fünf verschiedene Sektoren aufgeteilt:

- Uhr/Kalender
- Einstellung der Tastatur-Empfindlichkeit
- Einstellung der Maustasten-Empfindlichkeit
- Audiophile Rückkopplung (Tastenklick/Glocke)
- Einstellung der Farbpalette/Auswahl der Farben

Anmerkung: Um Veränderungen an Einstellungen des Kontrollfeldes zu sichern, verwenden Sie die Option "Arbeit sichern" im Menü "Optionen".



5.1.3.1. Uhr/Kalender

Um die Uhr bzw. den Kalender einzustellen, positionieren sie den Mauszeiger innerhalb des Uhren-Fensters (links) bzw. des Kalender-Fensters (rechts) und klicken. Das ausgewählte Fenster wird daraufhin invertiert dargestellt. Jetzt können Sie Ihre Änderungen mittels der Backspace- und der Zahlentasten vornehmen. Sobald Sie damit fertig sind, klicken Sie erneut innerhalb des Fensters. Die Uhr bzw. der Kalender werden nun auf die neuen Vorgaben umgestellt.

5.1.3.2. Einstellung der Tastatur-Empfindlichkeit

Jede Taste auf der ST Tastatur wird wiederholt angeschlagen, wenn Sie diese Taste gedrückt halten. Mit der Einstellung der Tastatur-Empfindlichkeit können Sie festlegen, ab wann diese Wiederholfunktion einsetzt und wie schnell die Tasten wiederholt werden.

Mit dem oberen Schieberegler können Sie einstellen, wie schnell die Wiederholfunktion einer Taste einsetzt, nachdem Sie die Taste gedrückt haben. Wenn Sie den Regler nach links verschieben, wird die Tastenwiederholung früher einsetzen. Mit dem unteren Schieberegler wird die Geschwindigkeit der Tastenwiederholung festgelegt. Wenn Sie den Regler nach links verschieben, wird die Taste in schnellerer Folge angeschlagen. Um einen Regler zu verschieben, zeigen Sie darauf, um ihn auszuwählen, und verschieben ihn dann an seine neue Position.

Diese Funktion ist besonders praktisch für die Einstellung der Cursortasten-Empfindlichkeit.

5.1.3.3. Einstellung der Maustasten-Empfindlichkeit

Wenn Sie beim Doppelklicken nicht schnell genug sind, kann der ST Computer dieses zweifache Klicken nicht richtig interpretieren. Um die Zeitspanne zu verlängern, in der ein zweimaliges Betätigen der Maustaste noch als ein Doppelklicken gewertet wird, klicken Sie auf eines der Felder neben der Abbildung einer sitzenden Maus.

Für geübtere Anwender wird eine verlängerte Zeitspanne zum Doppelklicken vielleicht unnötig sein. Um die Empfindlichkeit der Maustaste zu steigern, können Sie auf eines der Felder neben der Abbildung einer laufenden Maus klicken.

5.1.3.4. Audiophile Rückkopplung

Der ST Computer verfügt über zwei verschiedene Arten einer audiophilen Rückkopplung: ein Klickgeräusch nach jedem Tastendruck, sowie ein Warnton bei fehlerhaften Tastatureingaben oder Mausbewegungen. (Ein häufig auftretender Fehler bei der Mausbewegung ist der Versuch, eine neue Funktion auszuwählen, während sich ein Dialogfeld noch auf dem Bildschirm befindet.) Um diese audiophile Rückkopplung zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, klicken Sie auf das Tasten- bzw. Glocken-Symbol im Kontrollfeld. Ist ein Bild invertiert dargestellt, bedeutet dies, daß die entsprechende Funktion deaktiviert wurde. Ein normal dargestelltes Symbol gibt an, daß diese Funktion derzeit aktiviert ist.

5.1.3.5. Einstellung der Farbpalette

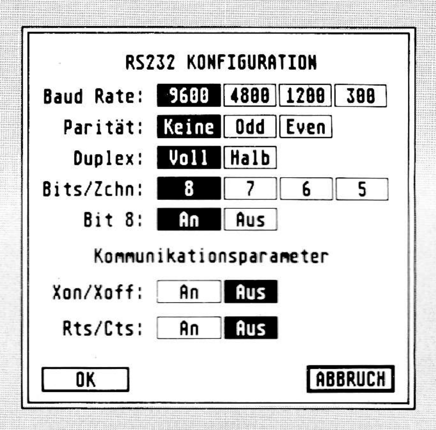
Die Einstellungen für die Farbpalette haben nur dann einen Effekt, wenn Sie einen ATARI SC1224 RGB Analog Farbmonitor an Ihren Computer angeschlossen haben. Sofern Sie mit einem ATARI SM 124 Monochrom Monitor arbeiten, erzielen Sie mit einer Veränderung dieser Einstellung keinen Effekt.

Im Farbmodus mit geringer Auflösung kann der ST Computer bis zu 16 Farben gleichzeitig produzieren. Mit der Einstellung der Farbpalette können Sie die drei Primärfarben (Rot, Grün und Blau) mischen, um eine Farbpalette nach Ihren eigenen Vorstellungen zu erhalten. Um eine der 16 Farben auszuwählen, klicken Sie in eines der Felder am unteren Rand des Kontrollfeldes. Um diese Farbe zu modifizieren, verschieben Sie die drei Regler im Sektor "Farbeinstellung" an die gewünschten Positionen. Jeder Regler kann auf acht verschiedene Einstellungen gesetzt werden. Eine höhere Position des Reglers erhöht die Helligkeit der gewählten Farbe.

Um die ursprünglichen Einstellungen im Kontrollfeld wieder zurückzuholen, klicken Sie in das "Abbruch"-Feld. Um das Kontrollfeld zu verlassen, klicken Sie in das Schließfeld in der oberen linken Ecke.

5.1.4. RS232 Konfiguration

Die Modem-Anschlußbuchse an der Rückseite des ST Computers ist ein serieller RS232C-Anschluß. Diese Buchse wird zumeist verwendet, um mit Ihrem Computer über ein Modem mit einem anderen Computer zu kommunizieren. Wählen Sie die Option "RS232 Konfiguration" aus. Es erscheint nun das nachfolgend abgebildete Dialogfeld auf dem Bildschirm.



In diesem Dialogfeld können Sie die Konfiguration des RS232C-Anschlusses an die Konfiguration des Modems, mit dem Sie kommunizieren wollen, anpassen. Lesen Sie im Handbuch Ihres Modems nach, um zu erfahren, welche Parameter Sie vorgeben müssen. Die wesentlichen Einstellungen werden nachfolgend beschrieben:

Baud Rate

Die Baud Rate ist die Geschwindigkeit, mit der Daten übertragen werden. (Baud ist eine Maßeinheit für die Anzahl der Bits, die pro Sekunde übertragen werden.) Die schnellste Übertragungsgeschwindigkeit ist 9600 Baud, die langsamste dagegen 300 Baud. Sie müssen die Baud Rate so einstellen, daß beide Modems (also auch das des empfangenden Computers) damit arbeiten können.

Parität

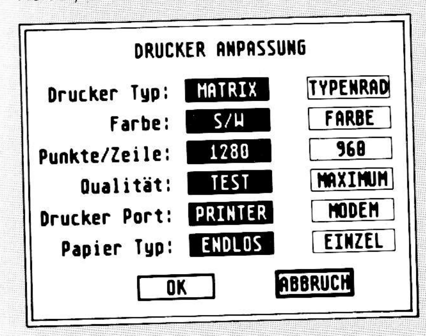
Wann immer Computer Informationen über das Telefonnetz übermitteln, besteht das Risiko, daß ein Teil der übermittelten Daten verstümmelt wird, da Telefonleitungen Störungen unterworfen sein können. Durch die Überprüfung der Parität können Computer feststellen, ob eine Information korrekt und vollständig übertragen wurde.

Duplex

Wenn sie Eingaben über Tastatur machen, können Sie vorgeben, ob Ihre Eingaben auf dem Bildschirm dargestellt werden oder nicht. Es gibt zwei Modi, unter denen das VT52 Emulator-Programm wählen kann, um diese Einstellung zu regeln. Im halb-duplex Modus produziert der Computer ein "Echo" der Zeichen, die Sie senden, auf dem Monitor. Im voll-duplex Modus werden die Zeichen dagegen vom empfangenden Computer als Echo zurückgesandt. Um den gewünschten Modus einzustellen, wählen Sie den Befehl "Duplex" aus. Wenn Sie zusätzliche Peripherie-Geräte über den parallelen Modem-Anschluß mit Ihrem Computer koppeln, lesen Sie bitte im Bedienungshandbuch des jeweiligen Peripherie-Gerätes nach, um zu erfahren, welche Einstellungen für Bits/Char, XOn/XOff und RTS/CTS vorgegeben werden müssen.

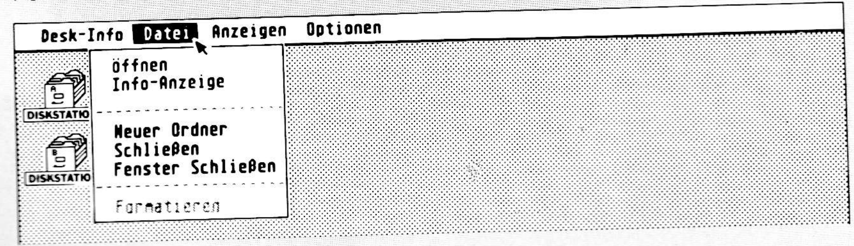
5.1.5. Drucker-Einstellung

Mit dieser Option können Sie die einzelnen Parameter für die verschiedenen Ducker vorgeben. Lesen Sie im Handbuch Ihres Druckers nach, um zu erfahren, welche Parameter Sie einstellen müssen.



5.2. DAS MENÜ "DATEI"

Das Menü "Datei" beinhaltet Optionen, über die Sie Ihre Dateien und Fenster handhaben, sowie Disketten formatieren können.



5.2.1. Öffnen

Die Option "Öffnen" wird verwendet, um ein Programm zu starten oder den Inhalt einer Diskette, einer Datei oder eines Ordners offenzulegen. Um ein Programm zu starten oder eine Datei zu öffnen, wählen Sie das entsprechende Bild aus, zeigen auf die Option "Öffnen" im Menü "Datei" und klicken einmal die linke Maustaste. Auf dieselbe Weise können Sie auch ein Ordner-Bild auswählen und öffnen, um den Inhalt dieses Ordners auf dem Bildschirm darzustellen.

Eine Alternative zu dieser Methode wäre, das "Programm"-Bild auszuwählen und zweimal schnell hintereinander die linke Maustaste zu klicken.

5.2.2. Info anzeigen

Wenn Sie ein Bild auswählen und dann die Option " Info anzeigen" verwenden, erhalten Sie Informationen über das Programm, die Datei oder den Desktop-Begriff, den dieses Bild repräsentiert. So sieht beispielsweise das Dialogfeld "Info anzeigen" für ein "Diskstation"-Bild folgendermaßen aus:


DISK-INFORMATION

Diskstationskennung:	A:
Disketten-Name:	________.__
Anzahl Ordner:	____8
Anzahl Dateien:	____4
Belegte Bytes:	__233123
Freie Bytes:	__121856

OK

Die Option "Info anzeigen" kennzeichnet die Diskette, ermöglicht Ihnen ein Benennen der Diskette und zeigt die Anzahl der Ordner und Begriffe auf dieser Diskette, sowie die Anzahl der verwendeten und noch verfügbaren Bytes an.

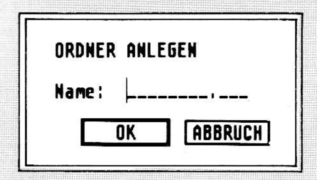
Sie können eine Datei auch über die Option "Info anzeigen" neu benennen. Drücken Sie die **[Backspace-Taste]**, um den derzeitigen Dateinamen zu löschen, geben sie einen neuen Namen ein und drücken Sie dann entweder die **[Return-Taste]** oder klicken Sie in das "OK"-Feld, um den neuen Namen auf die Diskette zu schreiben.

Anmerkung: Der ST Computer reserviert 1024 Bytes auf der Diskette für jede Datei, auch wenn eine Datei einmal einen geringeren Umfang besitzt. Abhängig von der Anzahl und Größe Ihrer Dateien entspricht die Anzahl der verwendeten Bytes plus der Anzahl der noch verfügbaren Bytes nicht immer genau der exakten Speicherkapazität auf dieser Diskette. Diese Abweichung resultiert aus dem fest reservierten Speicherplatz für jede

Datei. Deshalb handelt es sich hier nicht um eine fehlerhafte Angabe. Die Anzahl der verwendeten und noch verfügbaren Bytes sind exakte Werte und sollten dazu verwendet werden, um die auf dieser Diskette verfügbare Speicherkapazität ablesen zu können.

5.2.3. Neuer Ordner

Ordner sind Zusammenstellungen von Dateien oder Programmen. Sie dienen zur Organisation Ihrer Dateien. Wenn Sie Ihr ST System einschalten, existiert noch kein einziger Ordner – es sei denn, Sie haben bereits zu einem früheren Zeitpunkt Ordner erstellt und gespeichert. Um einen Ordner zu erstellen, verwenden sie die Option "Neuer Ordner". Öffnen Sie Ihr "Diskstation"-Bild, wählen Sie die Option "Neuer Ordner" aus, und das nachfolgend abgebildete Dialogfeld erscheint auf dem Bildschirm.



Sobald Sie Ihren neuen Ordner mit einem Namen versehen, und in das "OK"-Feld geklickt haben, erscheint ein "Ordner"-Bild mit diesem Namen im gerade in Benutzung befindlichen Fenster.

Um Dateien in einem Ordner zusammenzufassen, schieben Sie einfach die entsprechenden Bilder über das "Ordner"-Bild. Sobald das "Ordner"-Bild invertiert dargestellt wird, können sie die linke Maustaste loslassen. Befolgen Sie dann die Anweisungen im erscheinenden Dialogfeld, um die Datei in den Ordner einzukopieren.

Genaue Anleitungen zum Thema "Erstellung und Handhabung von Ordnern" finden Sie in **Kapitel 6** (HANDHABUNG VON DISKETTEN, DATEIEN UND ORDNERN)

5.2.4. Schließen

Es gibt zwei Möglichkeiten, um ein Fenster zu schließen. Wählen Sie entweder die Befehle "Schließen" oder "Fenster schließen" aus dem Menü "Datei" aus, oder klicken Sie in das Schließfeld des Fensters.

Die Option "Schließen" bewirkt, daß nur das gerade aktivierte Fenster geschlossen wird. Alle anderen Fenster, die sich gerade auf dem GEM-Desktop befinden, werden davon nicht beeinflußt. Es ist generell sinnvoll, momentan nicht benötigte Fenster vom Desktop zu entfernen, da Sie jeweils nur maximal vier Fenster gleichzeitig geöffnet haben können. Jedes unnötigerweise geöffnete Fenster beansprucht lediglich Platz auf

Ihrem GEM- Desktop. Mit der Option "Schließen" oder über das Schließfeld wird der zuletzt geöffnete Ordner geschlossen. Sofern Sie sich momentan nicht in einem speziellen Ordner befinden, wird das Fenster selbst geschlossen.

5.2.5. Fenster schließen

Die Option "Fenster schließen" bewirkt, daß alle Ordner auf dem Bildschirm geschlossen werden und das Fenster vom GEM-Desktop entfernt wird.

5.2.6. Formatieren

Die Oberfläche einer Diskette sieht ähnlich aus wie die Oberfläche einer gewöhnlichen Schallplatte. Die Informationen, die Sie auf einer Diskette abspeichern, werden in kreisförmigen Spuren aufgezeichnet. Im Gegensatz zu einer Schallplatte sind bei einer Leerdiskette diese Spuren noch nicht aufgebracht, sondern müssen von Ihnen auf die Diskette geschrieben werden. Dieser Vorgang wird "Formatieren" genannt. Um eine Diskette zu formatieren, wählen Sie das "Diskstation"-Bild aus, über die die Diskette formatiert werden soll und geben dann den Befehl "Formatieren" im Menü "Datei". Es erscheint nun das nachfolgend abgebildete Dialogfeld:



Legen Sie eine Leerdiskette in Ihre Diskettenstation ein und klicken sie in das "OK"-Feld. Daraufhin erscheint dieses Dialogfeld:

FORMATIEREN

AUSGANG

Stationskennung: B:

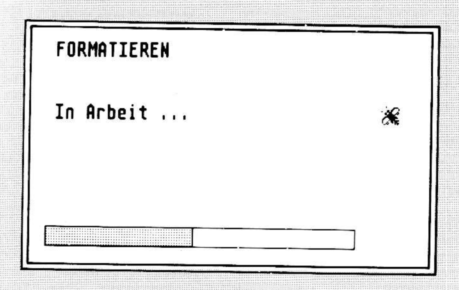
FORMAT

Disketten Name: ________.___

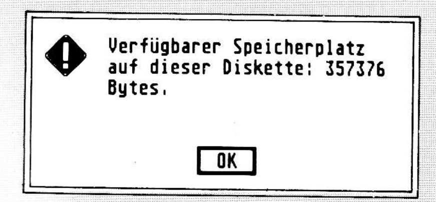
Format:

Einseitig Zweiseitig

Um die Diskette zu benennen, tippen Sie den Namen über die ST Computer-Tastatur ein. Tippfehler bei der Eingabe können Sie mit der **[Backspace-Taste]** korrigieren. Wenn Sie ein ATARI SF354 Laufwerk besitzen, sollte die Option "einseitig" invertiert dargestellt sein. Schalten Sie auf "zweiseitig" um, wenn Sie über ein ATARI SF314™ Laufwerk verfügen. Um zwischen den beiden Feldern umzuschalten, klicken Sie auf die entsprechende Option. Die Invertierung springt dann von dem einen zum anderen Feld um. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie in das "Format"-Feld. Ihre Diskette wird nun formatiert. Befolgen Sie die Anweisungen zum Wechseln der Floppies. Ein Dialogfeld mit dem Hinweis "Formatierung in Arbeit" wird während des Formatier- Vorganges auf dem Bildschirm dargestellt.



Sobald der Formatier-Vorgang abgeschlossen ist, erscheint das unten abgebildete Dialogfeld auf dem Bildschirm. Sollten auf Ihrer Diskette keine 357.376 Bytes verfügbar sein, ist die Diskette defekt. Legen Sie in diesem Fall eine neue Diskette ein und wiederholen Sie den Formatier-Vorgang.

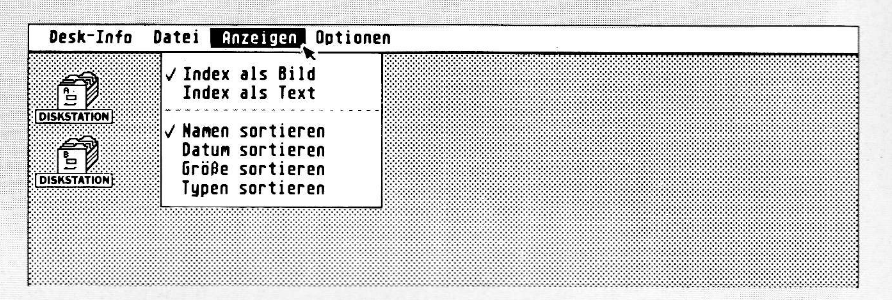


Klicken Sie in das "Ausgang"-Feld, um wieder zurück in das Dialogfeld "Formatieren" zu kommen. Wenn Sie keine weitere Diskette formatieren wollen, können Sie über das "OK"-Feld zum GEM-Desktop zurückkehren.

Anmerkung: Sie können auch bereits benutzte Disketten neu formatieren. In diesem Fall werden jedoch sämtliche Daten, die sich auf dieser Diskette befinden, gelöscht.

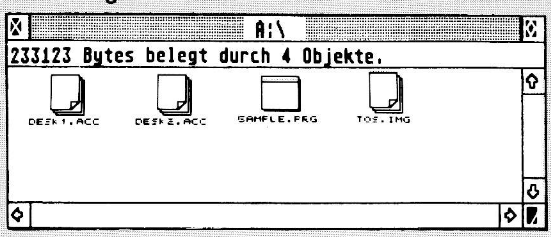
5.3 DAS MENÜ "ANZEIGEN"

Das Menü "Anzeigen" bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Dateien als Bilder oder als Text darzustellen. Zusätzlich können Sie Ihre Dateien nach Namen, Datum, Umfang oder Art sortieren lassen.

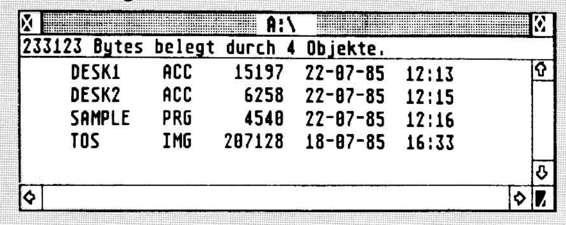


Wenn Sie eine Datei verändert darstellen wollen, können Sie über das Häkchen vor den einzelnen Menü-Optionen erkennen, welche Darstellungsform derzeit vorgegeben ist. Klicken Sie nun auf die Option, die Sie wählen wollen. Die nachfolgend abgebildeten Fenster zeigen die beiden Darstellungsformen "Bildanzeige" und "Textanzeige" für dieselbe Diskette.

Bildanzeige

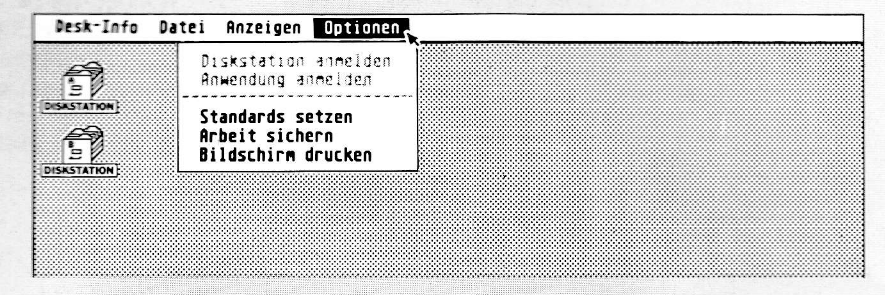


Textanzeige



Das Bild neben "Ordner" im Textfenster zeigt an, daß diese Datei ein Ordner, und kein Anwenderprogramm oder eine Daten-Datei ist.

5.4. DAS MENÜ “OPTIONEN“



5.4.1. Diskstation anmelden

Wenn Sie Ihr ST Computer-System einschalten, werden zwei “Diskstation“-Bilder angezeigt. Jede Diskettenstation verfügt über eine Stationskennung und einen Bildtitel. Sie können den Kennbuchstaben verändern, ein “Diskstation“-Bild entfernen oder hinzufügen, wenn Sie die Option “Diskstation anmelden“ verwenden. Wählen Sie ein “Diskstation“-Bild aus und geben Sie dann den Befehl “Diskstation anmelden“. Es erscheint nun dieses Dialogfeld:

DISKSTATION ANMELDEN

Diskstation Kennung: A
Bildbezeichnung: DISKSTATION_

ANMELDEN | LÖSCHEN | ABBRUCH

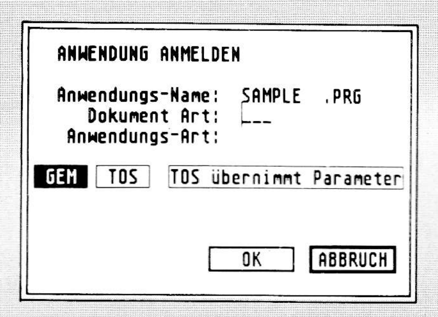
Um die Stationskennung oder einen Bildtitel zu verändern, zeigen Sie darauf und klicken die linke Maustaste einmal. Drücken Sie die **[Backspace-Taste]** auf der Tastatur des ST Computers, um den gegenwärtig vorgegebenen Namen zu löschen, und tippen Sie einen neuen Namen oder eine neue Kennung ein.

Warnung: Verwenden Sie die Option “Diskstation anmelden“ nur mit Vorsicht. Wenn Sie beide “Diskstation“-Bilder entfernen und dann dieses neue Desktop auf dem Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette abspeichern, müssen Sie eine neue Kopie der Original-Systemdiskette anfertigen, um diese beiden Bilder wieder funktionsfähig zu machen.

Anmerkung: Um über die Option “Diskstation anmelden“ vorgenommene Veränderungen zu speichern, verwenden Sie die Option “Arbeit sichern“.

5.4.2. Anwendung anmelden

Mit der Option "Anwendung anmelden" können Sie die Bedingungen verändern, unter denen ein Anwenderprogramm gestartet werden kann. Hier können Sie auch festlegen, über welche Stammdaten- Datei ein Anwenderprogramm geöffnet werden kann. Während sich ein geöffnetes Anwenderprogramm in einem Fenster befindet, wählen Sie die Option "Anwendung anmelden" aus. Es erscheint nun dieses Dialogfeld:



Wenn Sie wollen, daß das Programm zuerst eine Datei aufnehmen soll, bevor es gestartet werden kann, wählen Sie eine der drei Optionen aus. Wählen Sie "GEM" aus, wenn Sie ein Anwenderprogramm starten wollen, das einen Nutzen aus den Fähigkeiten des GEM- Desktop ziehen kann. Die Optionen "TOS" oder "TOS übernimmt Param." werden gewählt, wenn Ihr Programm keine der Fähigkeiten von GEM verwenden kann.

Sie können zudem die Art der Datei bestimmen, mit der Ihr Programm gestartet werden soll. Wenn Sie zum Beispiel mit ST LOGO arbeiten und über eine Programm-Datei verfügen, die die Zusatzkennung (die drei Buchstaben nach dem Punkt in einem Dateinamen) LOG hat, können Sie LOGO so einstellen, daß das Programm über diese Zusatzkennung gestartet wird. Tippen Sie LOG hinter dem Feld "Dokument Art" ein und klicken Sie in das "OK"- Feld. Jetzt können Sie eine beliebige Programm-Datei auswählen, die über die Zusatzkennung .LOG verfügt, und das Programm LOGO wird automatisch gestartet. Um diese Möglichkeit zu nutzen, muß sich die Datei mit dem Anwenderprogramm im gleichen Fenster befinden wie die Programm-Datei.

Anmerkung: Um Änderungen zu speichern, die Sie mit der Option "Anwendung anmelden" ausgeführt haben, verwenden Sie den Befehl "Arbeit sichern".

5.4.3. Standards setzen

Mit der Option "Standards setzen" können Sie festlegen, wie die Rückkopplung zwischen Ihnen und dem ST Computer mittels Dialogfeldern ablaufen soll. Außerdem können Sie angeben, in welcher Auflösung die Bildschirmdarstellung erfolgen soll.



Die ersten beiden Optionen – "Bestät. Löschen" und "Bestät. Kopieren" – legen fest, ob nach einem Befehl zum Löschen bzw. Kopieren einer Datei ein Dialogfeld erscheinen soll, in dem Sie Ihren Befehl bestätigen oder widerrufen können. Sie können dieses "Warn-System" nach Ihren eigenen Wünschen beibehalten oder abschalten.

Die dritte Option "Einstellen der Bildschirm-Auflösung" ermöglicht Ihnen, eine von drei möglichen Bildschirm-Auflösungen vorzugeben: Gering, Mittel oder Hoch. Wenn Sie einen ATARI SM124 Monitor an Ihr Computer-System angeschlossen haben, können Sie nur eine hohe Auflösung vorgeben. Mit einem ATARI SC1224 Analog Farbmonitor können Sie entweder "Gering" oder "Mittel" auswählen.

Anmerkung: Um Veränderungen abzuspeichern, die Sie über die Option "Standards setzen" vorgenommen haben, wählen Sie die Option "Arbeit sichern".

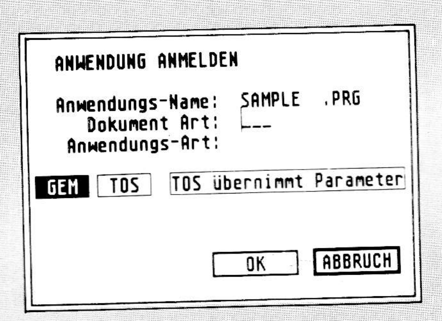
5.4.4. Arbeit sichern

Um Ihre Modifikationen am GEM-Desktop zu speichern, wählen Sie die Option "Arbeit sichern". Klicken Sie auf diese Option, und alle Modifikationen, die Sie vorgenommen haben, werden auf Diskette gespeichert.

Anmerkung: Sie müssen das Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette in die Diskettenstation eingelegt haben, um Änderungen am GEM- Desktop speichern zu können.

5.4.2. Anwendung anmelden

Mit der Option "Anwendung anmelden" können Sie die Bedingungen verändern, unter denen ein Anwenderprogramm gestartet werden kann. Hier können Sie auch festlegen, über welche Stammdaten- Datei ein Anwenderprogramm geöffnet werden kann. Während sich ein geöffnetes Anwenderprogramm in einem Fenster befindet, wählen Sie die Option "Anwendung anmelden" aus. Es erscheint nun dieses Dialogfeld:



Wenn Sie wollen, daß das Programm zuerst eine Datei aufnehmen soll, bevor es gestartet werden kann, wählen Sie eine der drei Optionen aus. Wählen Sie "GEM" aus, wenn Sie ein Anwenderprogramm starten wollen, das einen Nutzen aus den Fähigkeiten des GEM- Desktop ziehen kann. Die Optionen "TOS" oder "TOS übernimmt Param." werden gewählt, wenn Ihr Programm keine der Fähigkeiten von GEM verwenden kann.

Sie können zudem die Art der Datei bestimmen, mit der Ihr Programm gestartet werden soll. Wenn Sie zum Beispiel mit ST LOGO arbeiten und über eine Programm-Datei verfügen, die die Zusatzkennung (die drei Buchstaben nach dem Punkt in einem Dateinamen) LOG hat, können Sie LOGO so einstellen, daß das Programm über diese Zusatzkennung gestartet wird. Tippen Sie LOG hinter dem Feld "Dokument Art" ein und klicken Sie in das "OK"- Feld. Jetzt können Sie eine beliebige Programm-Datei auswählen, die über die Zusatzkennung .LOG verfügt, und das Programm LOGO wird automatisch gestartet. Um diese Möglichkeit zu nutzen, muß sich die Datei mit dem Anwenderprogramm im gleichen Fenster befinden wie die Programm-Datei.

Anmerkung: Um Änderungen zu speichern, die Sie mit der Option "Anwendung anmelden" ausgeführt haben, verwenden Sie den Befehl "Arbeit sichern".

5.4.3. Standards setzen

Mit der Option "Standards setzen" können Sie festlegen, wie die Rückkopplung zwischen Ihnen und dem ST Computer mittels Dialogfeldern ablaufen soll. Außerdem können Sie angeben, in welcher Auflösung die Bildschirmdarstellung erfolgen soll.



Die ersten beiden Optionen – "Bestät. Löschen" und "Bestät. Kopieren" – legen fest, ob nach einem Befehl zum Löschen bzw. Kopieren einer Datei ein Dialogfeld erscheinen soll, in dem Sie Ihren Befehl bestätigen oder widerrufen können. Sie können dieses "Warn-System" nach Ihren eigenen Wünschen beibehalten oder abschalten.

Die dritte Option "Einstellen der Bildschirm-Auflösung" ermöglicht Ihnen, eine von drei möglichen Bildschirm-Auflösungen vorzugeben: Gering, Mittel oder Hoch. Wenn Sie einen ATARI SM124 Monitor an Ihr Computer-System angeschlossen haben, können Sie nur eine hohe Auflösung vorgeben. Mit einem ATARI SC1224 Analog Farbmonitor können Sie entweder "Gering" oder "Mittel" auswählen.

Anmerkung: Um Veränderungen abzuspeichern, die Sie über die Option "Standards setzen" vorgenommen haben, wählen Sie die Option "Arbeit sichern".

5.4.4. Arbeit sichern

Um Ihre Modifikationen am GEM-Desktop zu speichern, wählen Sie die Option "Arbeit sichern". Klicken Sie auf diese Option, und alle Modifikationen, die Sie vorgenommen haben, werden auf Diskette gespeichert.

Anmerkung: Sie müssen das Sicherungsduplikat Ihrer Systemdiskette in die Diskettenstation eingelegt haben, um Änderungen am GEM- Desktop speichern zu können.

5.4.5. Bildschirm drucken

Diese Option ermöglicht Ihnen, die aktuelle Bildschirmdarstellung, einschließlich des Maus-Zeigers, über einen Grafik-Drucker ausdrucken zu lassen. Klicken Sie auf diese Option, um die Funktion "Bildschirm drucken" zu aktivieren.

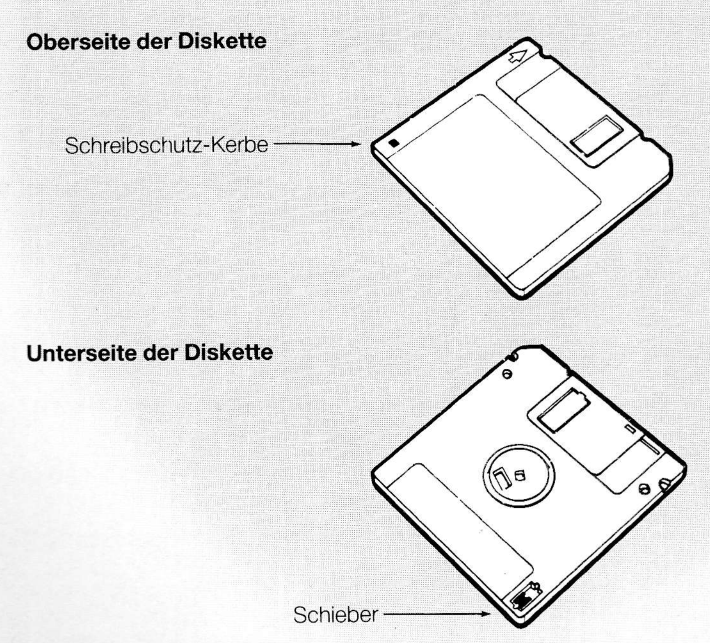
6. KAPITEL
HANDHABUNG VON DISKETTEN, DATEIEN UND ORDNERN

6.1. DISKETTEN

Die Mehrzahl der Informationen, die Sie in Ihren ST Computer einladen werden, sind auf 3,5 Zoll-Microfloppy Disketten gespeichert. Mit Disketten und einer Diskettenstation können Sie Informationen in den Computer einladen und selbst erstellte Dateien und Programme abspeichern.

6.1.1. Disketten mit einem Schreibschutz versehen

Wenn Sie eine Diskette mit einem Schreibschutz versehen, wird diese Diskette gegen unbeabsichtigtes Überschreiben der darauf enthaltenen Daten geschützt. Ein Überschreiben bedeutet, daß neue Informationen auf die Diskette geschrieben, und dadurch die zuvor darauf befindlichen Daten gelöscht werden. (Im Gegensatz zum "Schreiben" auf einer Diskette bedeutet das "Lesen" einer Diskette, daß Informationen von der Diskette in den Computer eingebracht werden.)



Die meisten Disketten verfügen über eine Schreibschutz-Kerbe in der unteren linken Ecke des Disketten-Gehäuses. Wenn Sie die Diskette umdrehen, sehen Sie auf der Rückseite einen kleinen Schieber. Um eine Diskette mit einem Schreibschutz zu versehen, verschieben Sie ihn auf die Position, bei der die Schreibschutz- Kerbe geöffnet ist.

Aber auch wenn Ihre Diskette auf der Vorderseite keine spezielle Schreibschutz-Kerbe in der oberen linken Ecke aufweist, können sie zumeist doch einen Schreibschutz anbringen. In der unteren rechten Ecke der Disketten-Rückseite müßte sich auch hier ein Schieber befinden. Schieben Sie diesen nach außen, um die Diskette zu schützen.

Wenn eine Diskette mit einem Schreibschutz versehen ist, können Sie diese Diskette nicht mehr formatieren, löschen oder mit Daten beschreiben. Selbstverständlich können Sie den Schieber wieder zurückschieben, um den Schreibschutz zu entfernen, wenn Sie doch Informationen auf dieser Diskette speichern wollen.

Kommerzielle Programmdisketten verfügen in der Regel nicht über einen Schreibschutz-Schieber. Diese Disketten sind konstant mit einem Schreibschutz versehen, um die darauf enthaltenen Daten zu schützen. Ihre TOS Systemdiskette ist beispielsweise konstant schreibgeschützt. Deshalb kann sie weder formatiert, noch gelöscht oder mit Daten beschrieben werden.

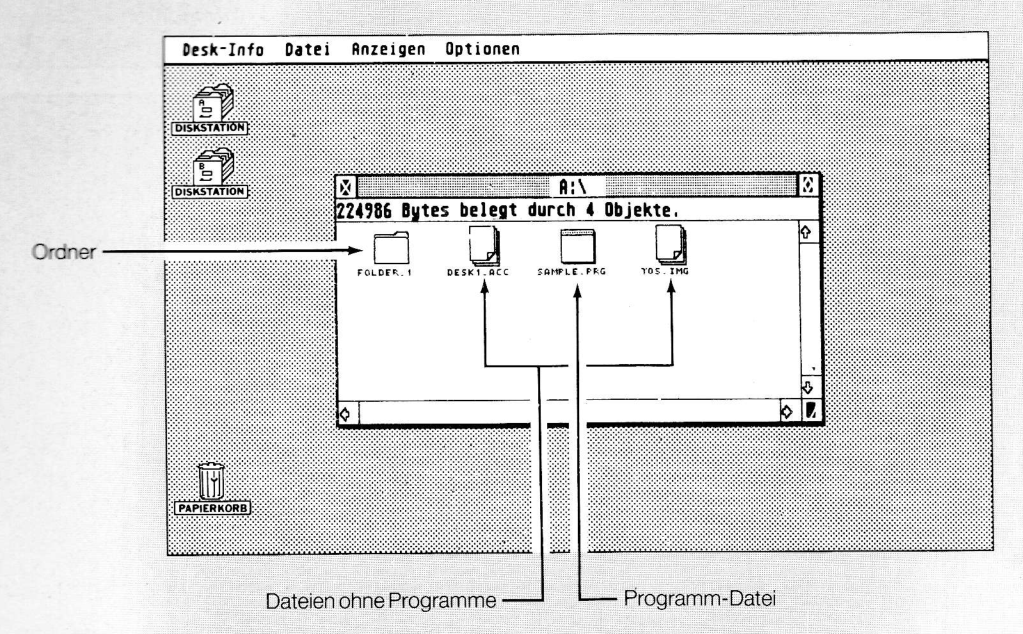
Bevor Sie eine Diskette duplizieren oder Dateien von einer Diskette auf eine andere kopieren, wäre es angebracht, die Diskette, von der kopiert, bzw. die dupliziert werden soll, mit einem Schreibschutz zu versehen. Damit sichern Sie sich dagegen ab, versehentlich die Ursprungsdiskette zu überschreiben. Ein derartiger Fehler tritt oft dann auf, wenn Sie mit nur einem Laufwerk Disketten kopieren wollen und dabei mehrmals die beiden Disketten gegeneinander austauschen müssen.

6.1.2. Behandlung von Disketten

- Bewahren Sie Disketten niemals in direkter Umgebung von magnetischen Feldern (Strahlung von Fernsehgeräten, Monitoren, Elektromotoren oder Telefonapparaten) auf.
- Halten Sie Ihre Disketten fern von starken Wärme- und Feuchtigkeitsquellen.
- Berühren Sie niemals die freigelegte Oberfläche der Diskette, und versuchen Sie nicht, diese zu reinigen.
- Setzen Sie eine Diskette niemals direkter Sonneneinstrahlung aus.

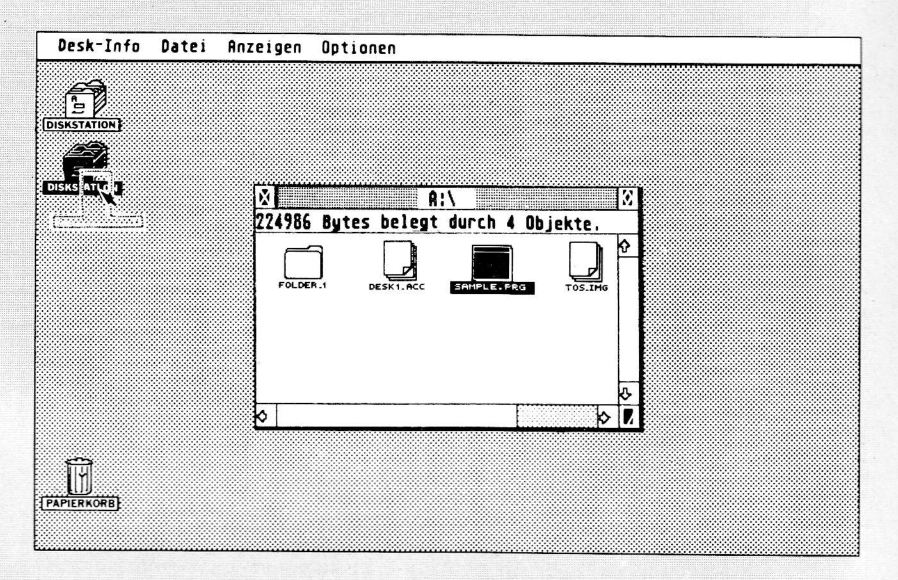
6.2. DATEIEN

Wenn Sie ein "Diskstation"-Bild öffnen, können in dessen Fenster drei verschiedene Arten von Datei-Bildern dargestellt werden: Programme, die Sie starten können, Dateien, die zusammen mit einem Anwenderprogramm verwendet werden, oder Ordner, in denen mehrere Dateien zusammengefasst sind.



6.2.1. Kopieren von Dateien

Mit vielen Computern ist das Kopieren einer Datei ein komplizierter Vorgang, für den Sie eine Vielzahl von Befehlen benötigen. Auf dem ST Computer müssen Sie zum Kopieren einer Datei lediglich das Bild der Datei, die Sie kopieren wollen, auswählen und über das Bild schieben, in das die Datei einkopiert werden soll. Wenn Sie eine Datei auf eine andere Diskette kopieren wollen, schieben Sie das entsprechende Datei-Bild einfach über das Bild der gewünschten Diskettenstation.



Anmerkung: Sie können Dateien auch kopieren, wenn diese mit Textanzeige (anstelle von Bildanzeige) dargestellt werden. Mit dem Menü "Anzeigen" können Sie die Darstellungsform der Dateien auf "Textanzeige" umschalten.

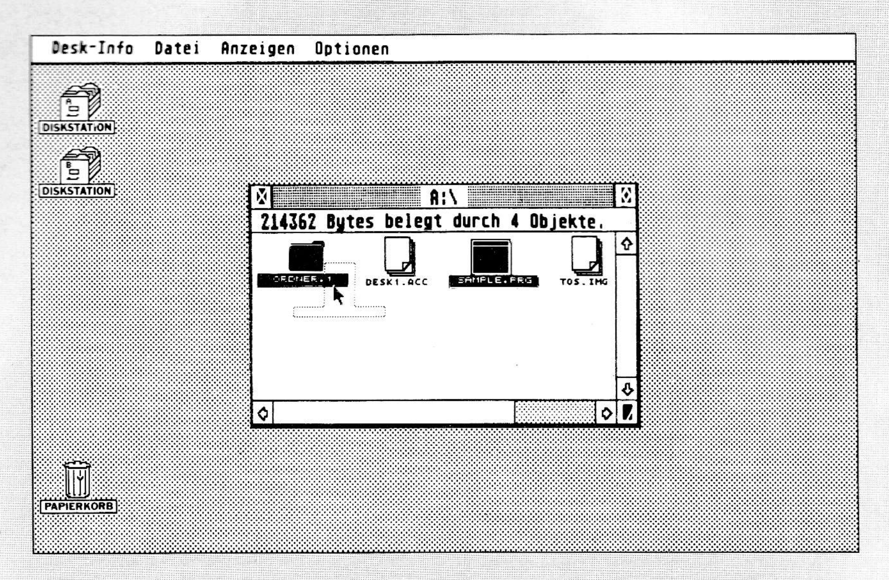
Wenn Sie eine Datei kopieren, erscheint dieses Dialogfeld. Klicken Sie in das "OK"-Feld, um den Kopiervorgang einzuleiten.

ORDNER/DATEIEN KOPIEREN

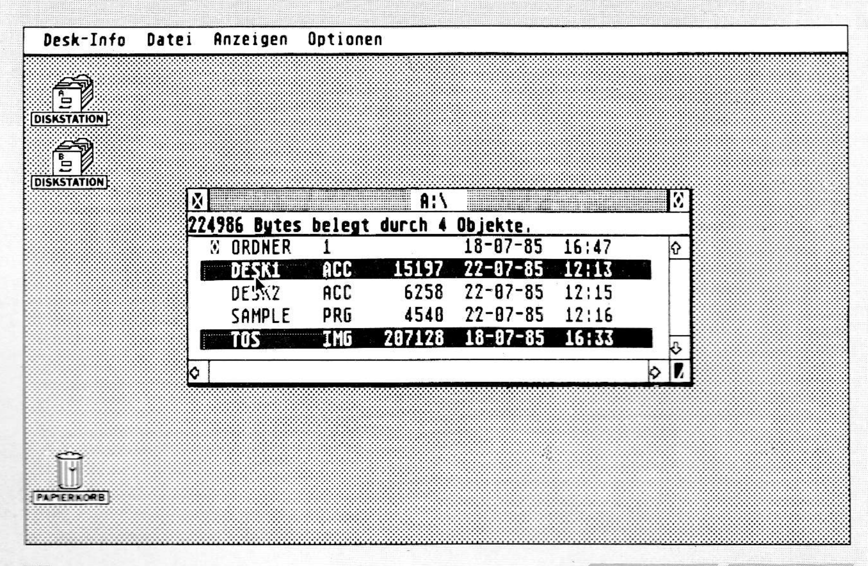
Zu kopierende Ordner: ___0
Zu kopierende Dateien: ___1

OK   ABBRUCH

Wenn Sie eine Kopie in einem bestimmten Ordner auf der Diskette ablegen wollen, können Sie das "Datei"-Bild über das "Ordner"- Bild schieben.



Sie können eine Datei auch dann in einen Ordner einkopieren, wenn beide mit Textanzeige dargestellt werden. Wählen Sie hierzu nur die Textzeile der Datei aus und schieben Sie diese über die Textzeile des Ordners.



6.2.2. Löschen von Dateien

Um eine Datei zu löschen, wählen Sie das dazugehörige Bild aus und verschieben es über das "Papierkorb"-Bild. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm. Denken Sie immer daran, daß eine Datei unwiderruflich gelöscht ist, wenn sie einmal in den Papierkorb "geworfen" wurde.

Anmerkung: Sie können erreichen, daß beim Kopieren oder Löschen eines Files die Fenster **nicht** angezeigt werden, in denen diese Diskettenoperationen bestätigt werden. Dazu müssen Sie im Menü "Optionen" den Punkt "Standards setzen" anwählen. Durch Anklicken von **NEIN** wird die Anzeige der Löschbestätigung bzw. der Kopierbestätigung unterdrückt.

6.2.3. Umbenennen von Dateien

Um den Namen einer bereits bestehenden Datei zu verändern, wählen Sie diese Datei aus, zeigen auf "Datei" in der Menüleiste und wählen die Option "Info anzeigen".



Dieses Beispiel-Dialogfeld zeigt den Namen und die Merkmale einer geöffneten Datei. Sie sehen einen Cursor (der vertikale Balken) am Ende des Dateinamens. Um diesen Namen zu ändern, drücken Sie die **[Backspace-Taste]** solange, bis diese Zeile gelöscht ist und der Cursor sich am Anfang der Zeile befindet. Jetzt können Sie einen neuen Namen eingeben.

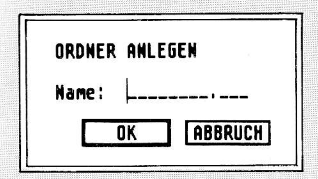
Anmerkung: Sie sollten am besten die Zusatzkennung des Dateinamens unverändert lassen. Wenn Sie diese drei Zeichen verändern, könnte es passieren, daß das System auf die Informationen in dieser Datei keinen Zugriff mehr nehmen kann.

6.3. ORDNER

Ordner sind weder Programme, noch Dateien. Vielmehr sind sie Hilfsmittel für die Organisation Ihrer Bilder. Wenn Sie ein Fenster auf dem Bildschirm bringen, in dem sich mehrere Bilder befinden, kann es schwierig werden, die einzelnen Bilder voneinander zu unterscheiden. Wie bei jeder Art von Datenerfassung sollten Sie auch hier ein gewisses System in Ihre Informationen bringen, um den Zugriff auf die einzelnen Daten zu erleichtern. Mit dem GEM-Desktop können Sie Ordner anlegen, in denen Sie einzelne Dateien zusammenfassen und speichern können.

6.3.1. Erstellen von Ordnern

Um einen Ordner zu erstellen, wählen Sie ein "Diskstation"-Bild aus und öffnen es. Zeigen Sie dann auf den Begriff "Datei" in der Menüleiste und wählen Sie die Option "Neuer Ordner". Es erscheint nun das nachfolgend abgebildete Dialogfeld:



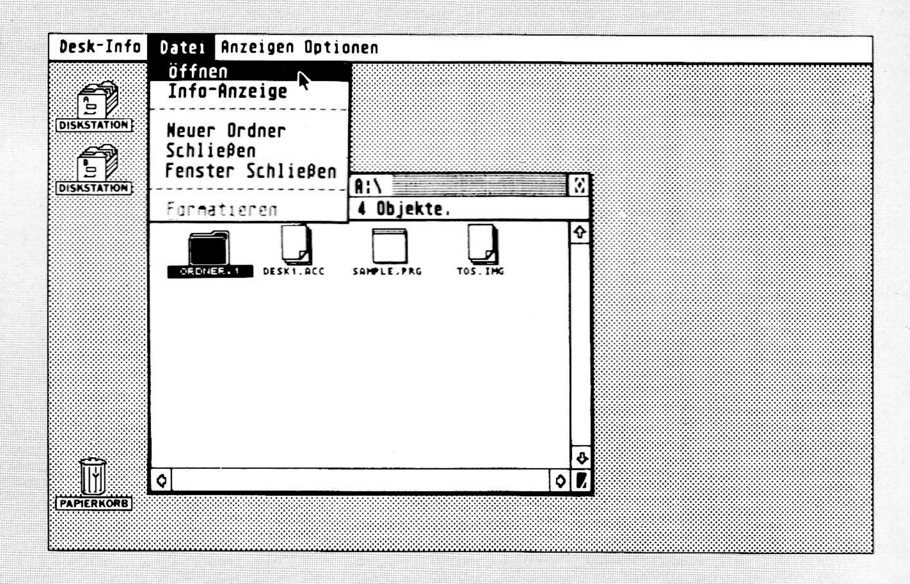
Geben Sie einen Namen für Ihren neuen Ordner ein und klicken Sie in das "OK"-Feld. Wenn Sie Ihre Meinung ändern und nun doch keinen neuen Ordner anlegen wollen, klicken Sie stattdessen in das "Abbruch"-Feld. Um einen Ordner zu einem späteren Zeitpunkt zu löschen, werfen Sie ihn in den Papierkorb.

Sobald sich ein Ordner auf Ihrem GEM-Desktop befindet, können Sie Dateien in diesen Ordner einkopieren, indem Sie die "Datei"- Bilder über das "Ordner"-Bild verschieben. Lesen Sie auch unter dem Abschnitt "Kopieren von Dateien" nach, um weitere Informationen über dieses Thema zu erhalten.

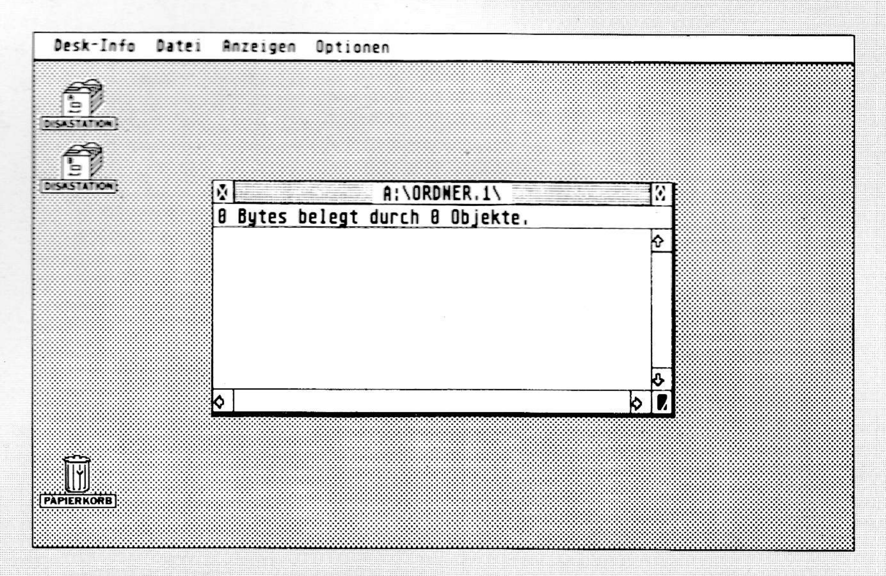
Anmerkung: Wenn Sie eine Datei in einen Ordner einkopieren, wird ein Duplikat dieser Datei erstellt und im Ordner abgelegt. Nachdem Sie Ihre Datei im Ordner abgelegt haben, können Sie die Original-Datei löschen. Verschieben Sie hierzu das "Datei"-Bild über das "Papierkorb"-Bild.

6.3.2. Öffnen von Ordnern

Für jede Datei und jeden Ordner wird nach dem Öffnen ein eigenes Fenster auf den Bildschirm gebracht. Wenn Sie ein "Diskstation"-Bild öffnen, in dem sich mehrere Ordner befinden, können sie den Inhalt dieser Ordner erst sehen, wenn Sie diese selbst öffnen. Um einen Ordner zu öffnen, klicken Sie entweder zweimal auf das "Ordner"-Bild, oder Sie wählen das Bild aus (durch einmaliges Klicken) und geben dann den Befehl "Öffnen" im Menü "Datei".



Der nachfolgend abgebildete Bildschirm zeigt das geöffnete Fenster eines Ordners. Werfen Sie einen Blick auf die Informationsleiste. Hier können Sie ablesen, daß dieser Ordner mit 0 Bytes in 0 Objekten leer ist.



Wenn Sie gleichzeitig zwei Ordner öffnen wollen (um beispielsweise Daten aus einem Ordner in einen anderen zu übertragen), klicken sie erneut zweimal auf das "Diskstation"- Bild, um das nächste Fenster für diese Diskettenstation zu öffnen. Klicken Sie dann zweimal auf das nächste "Ordner"-Bild, um auch hier ein zweites Fenster zu öffnen.

Anmerkung: Sie können gleichzeitig maximal vier Fenster geöffnet haben. Wenn Sie versuchen, ein fünftes Fenster zu öffnen, erscheint ein Warnfeld mit dem Hinweis, daß Sie zuerst eines der vier Fenster schließen müssen.

6.3.3. Löschen von Ordnern

Um einen Ordner zu löschen, wählen Sie diesen aus und verschieben ihn über das "Papierkorb"-Bild. Befolgen Sie dann die auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

7. KAPITEL
ANWENDERPROGRAMME FÜR DEN ST COMPUTER

Die speziellen Charakteristika des ST Computers werden von einer Anzahl neuer Anwenderprogramme optimal ausgenutzt. Zu diesen Anwenderprogrammen gehören unter anderem ST LOGO™, ST BASIC™ und die GEM-Programme.

7.1. ST LOGO

LOGO ist eine leistungsfähige und leicht zu erlernende Programmiersprache. LOGO arbeitet mit "Turtle Graphics", einem speziellen Grafik-System, bei dem eine imaginäre Schildkröte (turtle) unter Kontrolle des Programmes Linien und Formen zeichnet. Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen können Sie mit LOGO das Programmieren erlernen, ohne über umfassendere Kenntnisse der höheren Mathematik verfügen zu müssen.

ST LOGO ist eine erweiterte Form dieser Programmiersprache. Es zieht Vorteile aus der Maus, den Menüs und Fenstern das GEM- Desktop, sowie der Verarbeitungsgeschwindigkeit des 68000 Mikroprozessors. Zudem beinhaltet ST LOGO eine Anzahl neuer Befehle, die in keiner der anderen Versionen dieser Programmiersprache verwendet werden. ATARI ST LOGO ist eine Programmiersprache, die speziell an die Fähigkeiten des ST Computers angepasst wurde.

Nähere Informationen zum Thema ST LOGO finden Sie in dem Handbuch "Einführung in ST LOGO".

7.2. ST BASIC

BASIC wurde ursprünglich als einfach zu erlernende und dennoch universelle Programmiersprache entwickelt. Heute ist BASIC die bekannteste und verbreitetste Programmiersprache. ST BASIC entspricht in etwa dem geläufigsten BASIC-Dialekt, zieht jedoch zudem vollen Nutzen aus den Fähigkeiten des ST Computers.

ST BASIC verfügt über zusätzliche Funktionen zur Zeichenketten-Manipulation, verbesserte mathematische Fähigkeiten und Druckformat-Befehle. Der ST BASIC Editor arbeitet mit den Fenstern und Menüs des GEM-Desktop und bietet Fenster sowohl für Texte, als auch für Grafiken.

Nähere Informationen über ST BASIC finden Sie im ATARI ST BASIC Programmier-Handbuch.

7.3. GEM-Programme

Für den ST Computer und das GEM-Desktop wurden bereits mehrere Programme entwickelt. GEM Write, ein Textverarbeitungsprogramm, das mit den Fenster-Funktionen von GEM auf dem ST Computer arbeitet, befindet sich derzeit in Entwicklung. GEM Write™ kann mit Grafiken arbeiten, die mit GEM Draw™ und GEM Graph™ erstellt wurden, und bietet Ihnen somit die Möglichkeit, Texte und Grafiken für ausgefeilte Präsentationen zusammenzustellen.

GEM Draw und GEM Paint sind hochentwickelte Grafikprogramme. Mit GEM Draw können Sie Grafiken erstellen, die in geschäftlichen oder Grafik-Anwenderpogrammen verwendet werden können. GEM Paint wurde dagegen vorwiegend für den Hobbymaler und - zeichner entwickelt. Die Zeichnungen und Grafiken, die Sie mit diesen beiden Programmen erstellen können, können in GEM Write- Dokumente eingearbeitet, oder aber als separate Dateien gespeichert werden. Beide Programme nutzen alle Fähigkeiten des GEM-Desktop und der Farbpalette des ST Computers.

ANHANG A
PROBLEMLÖSUNG

Problem: Obwohl alle Anweisungen in **Kapitel 2** (INSTALLIEREN DES ST SYSTEMS), korrekt befolgt wurden, bleibt der Bildschirm nach dem Einschalten des Computers dunkel.

Lösung: Wenn das GEM-Desktop nach dem Einschalten des Computers nicht auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie sorgfältig alle Arbeitsschritte, die in Kapitel 2 aufgezählt wurden. Kontrollieren Sie, ob alle Kabel und Verbindungen korrekt und fest eingesteckt wurden. Vergewissern Sie sich, daß das System mit dem Stromnetz verbunden ist und die Helligkeitsregelung an Ihrem Monitor richtig eingestellt wurde. Sollte das GEM-Desktop dann noch immer nicht auf dem Bildschirm zu sehen sein, könnte Ihr Monitor oder der Computer defekt sein. Wo sich die nächste Servicestelle befindet, erfahren Sie bei Ihrem ATARI-Händler.

Problem: Das GEM-Desktop erscheint zwar auf dem Bildschirm, es sind jedoch keine Bilder auf dem Desktop sichtbar.

Lösung: Dieses Problem kann auftreten, wenn die eingelegte Diskette unformatiert, defekt oder falsch in die Diskettenstation eingelegt ist. Oder die Diskettenstation ist nicht korrekt mit dem ST Computer verbunden. Es erscheint gegebenenfalls ein Warnfeld mit Vorschlägen, welche Fehler aufgetreten sein könnten. Vergewissern Sie sich, daß Sie eine funktionsfähige TOS Systemdiskette in Diskettenstation A eingelegt haben, und daß die Diskettenstation korrekt mit dem Computer verbunden und eingeschaltet ist.

Problem: Nach dem Betätigen der **[Help-Taste]** erfolgt keine Reaktion.

Lösung: Die **[Help-Taste]** arbeitet nur in Verbindung mit bestimmten Programmen. Über die **[Help-Taste]** haben sie Zugriff auf Informationen, wenn Sie diese benötigen. Wenn der Computer keine Reaktion auf das Drücken der Help-Taste zeigt, ist das Programm vielleicht nicht mit dieser Hilfsfunktion ausgestattet.

Problem: Bei einem Bewegen der Maustaste folgt der Zeiger diesen Bewegungen nicht oder nicht adäquat.

Lösung: Vergewissern Sie sich, daß die Maus über die Maus/Joystick-Buchse 0 fest mit dem Computer verbunden ist. Lesen Sie außerdem in **[Anhang B]**, Behandlung der Maus, nach.

Wenn die Maus augenscheinlich falsch arbeitet, schalten sie den Computer aus und legen eine andere Diskette ein. Schalten Sie den Computer dann wieder ein. Wenn auch mit dieser Diskette der Zeiger nicht korrekt bewegt werden kann, wenden Sie sich an Ihren ATARI-Händler.

Problem: Eingaben über die Tastatur werden nicht auf dem Bildschirm sichtbar.

Lösung: Es ist vielleicht in diesem Moment nicht möglich, Eingaben zu machen. Sie sollten jedoch auch in diesem Fall in der Lage sein, den Maus-Zeiger mit den **[Alternate-]** und Cursortasten über den Schreibtisch zu bewegen und mit den Tasten **[Alternate]** und **[Insert]** Desktop-Funktionen zu aktivieren.

Weitere Probleme:

Sollte keine der in diesem Anhang aufgeführten Lösungen einen Effekt erzielen, könnte der Fehler auch aus folgenden Gründen aufgetreten sein:

- Das Anwenderprogramm kann einer kurzfristigen Störung unterworfen sein.
- Die Informationen auf Ihrer Diskette können unlesbar oder defekt sein.
- Ihr ST Computer oder eine andere Komponente kann defekt und reparaturbedürftig sein.

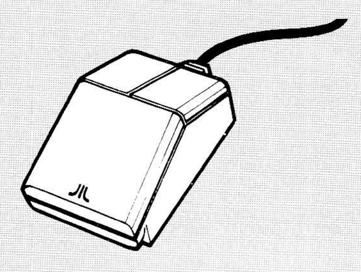
ANHANG B
BEHANDLUNG DER MAUS

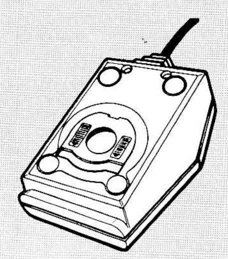
Ihre Maus wird über Jahre hinweg zuverlässig arbeiten, wenn Sie sie entsprechend behandeln.
Befolgen Sie die nachfolgenden beiden Regeln für eine korrekte Behandlung der Maus:

1. Lassen Sie die Maus nie fallen, und hängen Sie sie nie an ihrem Kabel auf.
2. Achten sie darauf, daß die Arbeitsfläche, auf der Sie die Maus bewegen, trocken und möglichst staubfrei ist.

Reinigung der Maus

Sie sollten Ihre Maus von Zeit zu Zeit reinigen, um eine zuverlässige Funktionsweise zu garantieren. Die Reinigung der Maus ist unkompliziert. Befolgen Sie einfach die nachfolgend aufgeführten Arbeitsschritte.





1. Drehen Sie die Maus um und halten Sie sie so, daß das Mauskabel in Ihre Richtung zeigt.
2. Drücken Sie mit zwei Fingern auf die Pfeile links und rechts neben der Kugel an der Unterseite der Maus. Drücken Sie die Platte gleichzeitig nach unten und nach vorne, bis die Platte sich aus der Verankerung löst.
3. Legen Sie eine Hand über die Maus und drehen Sie sie um. Die Kugel fällt nun aus dem Gehäuse in Ihre Handfläche.
4. Reinigen Sie die Kugel mit einem trockenen, fusselfreien Tuch. **Verwenden Sie auf keinen Fall ein flüssiges Reinigungsmittel oder mit einer Reinigungslösung getränkte Tücher.**
5. Blasen Sie vorsichtig in das Gehäuse, um Staub, der sich dort eventuell angesammelt hat, zu entfernen.
6. Setzen Sie die Kugel wieder in das Gehäuse ein und befestigen Sie die Abdeckplatte. Ziehen Sie die Platte gleichzeitig nach unten und nach hinten, bis sie wieder fest einrastet.

ANHANG C
ALPHABETISCHE BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Baud Rate Die Geschwindigkeit, mit der Zeichen von einem Computer an einen anderen übermittelt werden. Sie können diese Übertragung direkt oder via Modem über das Telefonnetz vornehmen. Die Baud Rate ist eine Maßeinheit für Bits pro Sekunde.

Bild Ein Symbol, das innerhalb des GEM-Desktop verwendet wird, um die verschiedenen Arten von Dateien, Programmen und Verfahren zu verdeutlichen.

Bit Die kleinste Einheit eines Computer-Speichers. Acht Bits entsprechen einem Byte.

Byte Der Speicher eines Computers ist in Einheiten unterteilt, die Bytes genannt werden. Jedes Byte besteht aus acht Speichereinheiten, genannt Bits. Jedes Byte ist ein separates Zeichen innerhalb des Computers. (Siehe auch unter Bit und Kilobyte.)

Cartridge (ROM-Modul) Eine von vier Methoden, um Daten und/oder Programme in den ST Computer einzubringen. Andere Methoden arbeiten über die Diskettenstation, die Tastatur oder einen externen Anschluß (wie beispielsweise den Modem-Anschluß).

Cursor Eine Markierung auf dem Bildschirm, die anzeigt, an welcher Stelle ein nachfolgend eingetippter Text erscheinen wird.

Datei Eine Zusammenfassung von Informationen, die auf einer Diskette oder im Speicher des Computers abgelegt sind oder abgelegt werden können.

Datei-Kopierprogramm Um einzelne Dateien von einer Diskette auf eine andere zu kopieren, verschieben Sie die Bilder, die die zu kopierenden Dateien repräsentieren, über das Bild der Diskettenstation, auf die diese Dateien kopiert werden sollen. Sie können Dateien auch zwischen den geöffneten Fenstern zweier Diskettenstationen verschieben.

Desktop-Hilfsmittel Ein Anwenderprogramm, das Sie fast immer verwenden können, ob Sie sich nun direkt auf dem GEM-Desktop, oder in einem anderen Programm befinden.

Dialogfeld Dialogfelder sind interaktive Mitteilungsfelder. Um ein Dialogfeld zu verlassen, müssen Sie die darin enthaltene Mitteilung zur Kenntnis nehmen oder eine Option daraus wählen.

Diskette Ein Medium zum Speichern von Informationen. Eine Diskette ist mit einem Material beschichtet, das der Beschichtung des Magnetbandes einer MusiCassette ähnelt.

Disketten-Kopierprogramm Ein Programm zum Erstellen von Kopien aller Daten auf einer Diskette. Um eine Kopie einer Diskette anzufertigen, schieben Sie das Bild der Diskettenstation, von der Sie kopieren wollen, auf das Bild der Diskettenstation, auf die die Dateien kopiert werden sollen.

Diskettenstation Ein Peripherie-Gerät für Ihren ST Computer, das dazu verwendet wird, um Informationen von einer Diskette zu lesen oder darauf zu schreiben. Diskettenstationen werden auf dem GEM- Desktop durch ein "Diskstation" Bild repräsentiert.

Diskstation Siehe Diskettenstation

Doppelklicken Ein zweimaliges schnelles Drücken der linken Maustaste. Durch Doppelklicken auf dem entsprechenden Bild können Dateien, Disketten und Ordner geöffnet werden.

Farbpalette Eine Funktion innerhalb des Kontrollfeldes, mit der Sie die Farben modifizieren können, die Ihnen über den ST Computer zur Verfügung stehen. Sie müssen einen SC1224 RGB Analog Farbmonitor an Ihr System angeschlossen haben, um die Farbpalette verwenden zu können.

Fenster Der Arbeitsbereich des ST Computers. Fenster werden verwendet, um Dateien oder Ordner darzustellen oder um Programme zu starten. Sie können gleichzeitig maximal vier Fenster geöffnet haben.

Formatieren Auf einer Diskette werden Informationen in kreisförmigen Spuren aufgezeichnet. Wenn Sie eine Diskette formatieren, legen Sie diese Magnetspuren fest und ermöglichen damit ein Abspeichern von Informationen in diesen Spuren. Das Formatieren wird oft auch "Initialisieren" genannt.

GEM Abkürzung für **G**raphics **E**nvironment **M**anager. Ein Programm, das zusammen mit dem TOS Betriebssystem verwendet wird und alle Bilder und Grafikfunktionen des ST Computers erstellt und handhabt.

GEM-Desktop Der Hauptbildschirm des ST Computers. Auf diesem Bildschirm ist die Menüleiste, zwei "Diskstation"-Bilder und ein "Papierkorb"-Bild zu sehen.

Größeneinstellungsfeld Ein kleines Feld an der unteren linken Ecke eines Fensters, über das Sie die Größe eines Fensters verändern können.

Hard Disk Ein Speicher-Medium, mit dem Sie Daten auf einer magnetischen Oberfläche speichern können. Eine Hard Disk kann weit mehr Daten speichern als eine Diskettenstation (mehr als 10 Mio Bytes im Vergleich zu maximal 1 Mio Bytes bei einer gewöhnlichen Diskettenstation). Zudem kann eine Hard Disk Informationen mit der 30-fachen Geschwindigkeit einer herkömmlichen Diskettenstation einlesen und aufzeichnen.

Hochauflösende Bildschirmdarstellung Einer von drei Modi für die Bildschirmdarstellung des ST Computers. Im hochauflösenden Modus besteht der Bildschirm des ST Computers aus 640 Punkten in der Horizontalen und 400 Punkten in der Vertikalen. Beim hochauflösenden Modus werden nur schwarze und weisse Punkte auf dem Bildschirm dargestellt (siehe auch niedrige und mittlere Bildschirmauflösung).

I/O Eingangs-/Ausgangsbuchse. Der Kommunikationsprozess zwischen dem ST Computer und den angeschlossenen Komponenten (wie Diskettenstation oder Drucker) erfolgt über diese beiden Kanäle. Über die Eingangsbuchse werden Informationen an den ST Computer weitergegeben. Über die Ausgangsbuchse gibt der Computer Informationen an die angeschlossenen Peripheriegeräte ab.

Informationsleiste Eine Zeile am oberen Rand eines Fensters, in der Sie ablesen können, welcher Teil der insgesamt verfügbaren Speicherkapazität bereits belegt ist, und wieviele Objekte dazu beitragen.

Interface Eine elektronische Verbindung, die eine Kommunikation zwischen dem Computer und den angeschlossenen Peripheriegeräten ermöglicht. Ein Interface wird oft auch "Schnittstelle" genannt.

Kilobyte 1024 Bytes. (Siehe auch unter Bits und Bytes)

Klicken Ein Zeigen auf ein Objekt oder einen Begriff auf dem Bildschirm, gefolgt von einem kurzen Drücken der linken Maustaste.

Kontrollfeld Ein Dialogfeld, in dem Sie die Mehrzahl der Desktop-Funktionen nach Ihren Vorstellungen verändern können. Innerhalb dieses Kontrollfeldes können Sie die Desktop-Farben vorgeben (mit einem RGB Analog Farbmonitor), die Empfindlichkeit der Maustaste und der Tastatur verändern, die Uhr und den Kalender einstellen und die audiophile Rückkopplung variieren.

LOGO Eine leistungsfähige, leicht erlernbare Programmiersprache, die Ihnen auch auf dem ST Computer zur Verfügung steht.

Maus Steuerungskontrolle für den Zeiger auf dem GEM-Desktop. Wenn Sie die Maus über Ihre Arbeitsfläche bewegen, folgt der Zeiger auf dem Bildschirm diesen Bewegungen. Die Übertragung der Bewegungen erfolgt über die kleine Kugel an der Unterseite der Maus. Die Maus verfügt über zwei Tasten. Die linke Taste wird dazu verwendet, um Objekte, Dateien und Programme auszuwählen und zu öffnen. Die rechte Maustaste arbeitet nur in Verbindung mit speziellen Anwenderprogrammen.

Maximalgrößenfeld Ein Feld, über das ein Fenster auf volle Bildschirmgröße verbreitert und wieder auf seine ursprüngliche Größe zurückgesetzt werden kann.

Menüleiste Wenn Sie Ihren ST Computer einschalten, erscheint eine Menüleiste mit vier Begriffen am oberen Rand des Bildschirmes. Diese Begriffe sind: Desk-Info, Datei, Anzeigen und Optionen. Abhängig von dem gerade in Benutzung befindlichen Anwenderprogramm können diese Bezeichnungen auch anders lauten.

Midi Interface MIDI ist die Abkürzung für **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Es handelt sich hierbei um eine Standard-Schnittstelle, die dazu dient, um einen Computer mit einer Reihe elektronischer Musikgeräte zu verbinden.

Mittlere Bildschirmauflösung Einer von drei Modi für die Bildschirmdarstellung des ST Computers. Im mittleren Modus besteht der Bildschirm des ST aus 640 Punkten in der Horizontalen und aus 200 Punkten in der Vertikalen. In diesem Modus kann der ST Computer bis zu vier Farben aus einer Farbpalette von insgesamt 512 Farben gleichzeitig darstellen.

Modem Ein Gerät, über das sie Ihren ST Computer direkt an das Telefonnetz anschließen können. Über ein Modem können Sie Ihren Computer mit einem anderen Computer oder einer Datenbank koppeln und von einem fremden Rechner Informationen abrufen, bzw. eigene Informationen dorthin übertragen.

Niedrige Bildschirmauflösung Einer von drei Modi für die Bildschirmdarstellung des ST Computers. In diesem Modus besteht der Bildschirm des ST Computers aus 320 Punkten in der Horizontalen und aus 200 Punkten in der Vertikalen. In diesem Modus kann der ST Computer bis zu 16 Farben aus einer Farbpalette von insgesamt 512 Farben gleichzeitig darstellen.

Ordner Eine Zusammenfassung von einzelnen Dateien. Sie können Dateien in einem Ordner ablegen und dann die Original-Dateien von dem Haupt-Fenster der Diskettenstation entfernen. Um auf eine Datei zurückzugreifen, die in einem Ordner abgelegt ist, klicken Sie zweimal auf das entsprechende "Ordner"-Bild.

Papierkorb Das Bild auf dem GEM-Desktop, das zum Löschen von Dateien oder Ordnern verwendet werden kann. Sobald sie ein Bild in den Papierkorb "geworfen" haben, ist es für immer auf dieser Diskette gelöscht.

Paralleles Interface Hier handelt es sich um einen Standard- Anschluß für Hochgeschwindigkeitsdrucker. Das parallele Interface an der Rückseite des ST Computers ist mit der Bezeichnung "Printer" gekennzeichnet.

Peripherie Jedes Gerät, das Sie an Ihren Computer anschließen können (wie beispielsweise Drucker, Diskettenstationen, Monitore usw.)

Pixel Die Bildschirmdarstellung des ST Computers wird aus einzelnen Punkten zusammengesetzt, die Pixel genannt werden. Diese Pixel werden in Rastern angeordnet und ergeben eine Fläche von entweder 320 x 200, 640 x 200 oder 640 x 400 Punkten pro Raster.

RAM Random **A**ccess **M**emory. Der Teil des Computer-Speichers, in den Informationen eingelesen oder geschrieben werden können.

RGB Abkürzung für Rot, Grün und Blau. Die Farbsignale, die der ST Computer produziert, um seine spezielle Farbdarstellung zu kreieren. Zusammen mit der Möglichkeit, unterschiedliche Helligkeiten der Farben Rot, Grün und Blau einzustellen, können Sie bis zu 512 unterschiedliche Farbtöne mit dem ST Computer erstellen.

ROM Read **O**nly **M**emory. Der Teil des Computer-Speichers, in dem die Start-Informationen für den Computer abgelegt sind. Das ROM wird bereits bei der Fabrikation des Computers fest in den Rechner eingebaut und kann nicht verändert werden.

ROM-Modul Siehe Cartridge

Rollen Das Verschieben von Informationen innerhalb eines Fensters nach links, rechts, oben oder unten.

Rollbalken Zwei Balken, die sich über den rechten und unteren Rand eines Fensters ziehen. In den Rollbalken befinden sich die Rollpfeile und die Rollbox, über die Sie den Inhalt eines Fensters über den Bildschirm bewegen können.

Rollbox Ein rechteckiges Feld innerhalb der Rollbalken, das die relative Größe und Position der Daten innerhalb eines Fensters anzeigt. Je größer diese Rollbox ist, desto größer ist der Anteil der sichtbaren Daten innerhalb eines Fensters.

Rollpfeil In einem Fenster können bis zu vier Rollpfeile (für die Richtungen oben, unten, rechts und links) dargestellt werden. Wenn Sie auf einen dieser Pfeile klicken, wird der Inhalt des Fensters in die Richtung gerollt, in die der Pfeil zeigt.

RS232C Der RS232C Anschluß ist eine Standard-Verbindung für Peripherie-Geräte. An der Rückseite des Computers wird dieser Anschluß mit der Bezeichnung "Modem" gekennzeichnet. Der RS232C Anschluß wird auch als "serieller Anschluß" bezeichnet. Serielle Drucker können über diese Anschlußbuchse mit dem ST Computer verbunden werden.

Sektor Ein Abschnitt einer Spur auf einer Hard Disk oder einer Diskette. Sektoren umfassen in der Regel 128, 256, 512 oder 1024 Bytes. Die Sektoren auf einer ST Diskette umfassen 512 Bytes (siehe auch unter Spur).

Sicherungsduplikat Die Systemdiskette beinhaltet alle Programme, die der ST Computer für seine Arbeit benötigt. Diese Diskette wird zum Starten des Computers verwendet. Ein Sicherungsduplikat dieser Systemdiskette erhalten sie, wenn Sie die TOS Systemdiskette, die Sie zusammen mit Ihrem ST Computer-System erhalten haben, kopieren.

Speicher Die elektronischen Schaltkreise des ST Computers, die zur Speicherung von Daten und Programmen dienen. Es gibt zwei Arten von Speicher: das RAM (Random Access Memory) und das ROM (Read Only Memory). Die Daten, die im RAM abgelegt werden, gehen verloren, sobald die Stromzufuhr unterbrochen wird. Daten im ROM existieren auch dann, wenn der Computer ausgeschaltet ist.

Spur Eine kreisförmige Magnetspur auf einer Diskette, die Daten enthält, die auf diese Diskette geschrieben wurden. Jede Spur besteht aus einzelnen Einheiten, die Sektoren genannt werden.

Schließfeld Ein kleines Feld in der oberen linken Ecke eines Fensters, das dazu verwendet wird, um dieses Fenster zu schließen.

Schreibschutz Schutz einer Diskette vor unbeabsichtigtem Überschreiben der darauf enthaltenen Daten. Um eine Diskette mit einem Schreibschutz zu versehen, verstellen Sie den Schieber so, daß die Schreibschutz-Kerbe an der Vorderseite der Diskette geöffnet ist, oder ziehen den Schieber innerhalb der Schreibschutz-Kerbe nach außen.

Stammdaten-Datei Eine Zusammenfassung von Informationen, die von einem Programm verwendet werden. Stammdaten-Dateien selbst sind keine Programme.

Titelleiste Eine Zeile am oberen Rand eines Fensters. Wenn Sie in dieser Leiste klicken, können Sie das Fenster über den Bildschirm an eine neue Position innerhalb des GEM-Desktop bewegen.

TOS Das Betriebssystem des ST Computers. TOS kontrolliert die Operationen des Computers auf dem GEM-Desktop, die Maus und sämtliche Peripheriegeräte, die Sie an Ihren ST Computer angeschlossen haben.

Umriß Eine Kontur des Bildes oder Fensters, das Sie an eine neue Position innerhalb des GEM-Desktop verschieben wollen. Über diesen Umriß können Sie erkennen, an welcher Position das Bild oder Fenster erscheinen wird, wenn Sie die linke Maustaste loslassen.

Vergrößern Das Verfahren zum Verändern der Größe oder Form eines Fensters.

Verschieben Eine Technik zum Bewegen von Objekten oder Fenstern. Zeigen Sie mit dem Maus-Zeiger auf ein Objekt innerhalb des GEM-Desktop, das sie verschieben können und drücken Sie die linke Maustaste. Wenn Sie die Maus bewegen, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, folgt ein Umriß des Bildes den Bewegungen der Maus.

VT52 (Terminal) Emulator Ein Kommunikationsprogramm, mit dem sie Daten über das Telefonnetz oder direkt an einen anderen Computer weiterleiten können.

Warnfeld Ein Warnfeld beinhaltet die Mitteilung, daß ein von Ihnen gegebener Befehl unpassend oder unmöglich ist. Warnfelder sind vom Aussehen her identisch mit Dialogfeldern.

Zeiger Der Zeiger (auch Maus-Zeiger genannt) wird verwendet, um auf Objekte innerhalb des GEM-Desktop zu zeigen. Der Zeiger folgt den Bewegungen der Maus (bzw. der Cursortasten) nach vorne, hinten, seitwärts oder diagonal.

ANHANG D
SPEZIFIKATION DER AUSGANGSBUCHSEN



Power

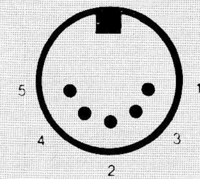
1 – + 5 Volt Gleichspannung
2 – Nicht belegt
3 – Rückleitung
4 – + 12 Volt Gleichspannung
5 – – 12 Volt Gleichspannung
6 – + 5 Volt Gleichspannung
7 – Rückleitung

siehe Anmerkung

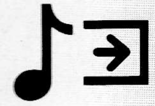


Midi Out

1 – THRU transmit data
2 – Abschirmung
3 – THRU Loop Return
4 – OUT transmit data
5 – OUT Loop Return

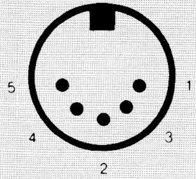


siehe Anmerkung

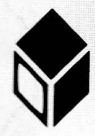


Midi In

1 – nicht belegt
2 – nicht belegt
3 – Nicht belegt
4 – IN receive data
5 – IN Loop Return

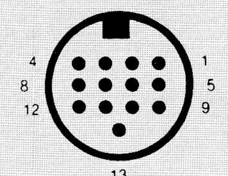


siehe Anmerkung



Monitor

1 – Audio-Ausgang
2 – Composite Sync
3 – allgemeiner Ausgang
4 – Monochrom-Sensor
5 – Audio-Eingang
6 – Grün
7 – Rot
8 – + 12 VDC (10 MA)
9 – Horizontale Synchronisation
10 – Blau
11 – Monochrom-Signal
12 – Vertikale Synchronisation
13 – Masse



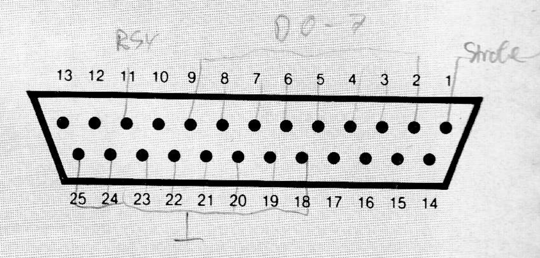
siehe Anmerkung

Anmerkung: Darstellung in Aufsicht von der Außenseite.

Drucker



1 – Centronics STROBE®
2 – Data 0
3 – Data 1
4 – Data 2
5 – Data 3
6 – Data 4
7 – Data 5
8 – Data 6
9 – Data 7
10 – nicht belegt

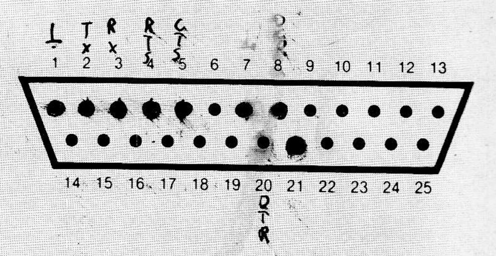


11 – Centronics BUSY
12-17 – nicht belegt
18-25 – Masse

Modem

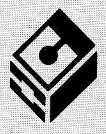


1 – Schutzerde
2 – Sendedaten
3 – Empfangsdaten
4 – RTS-Signal Request to send
5 – CTS-Signal Clear " "
6 – nicht belegt
7 – Signal-Masse
8 – DCR-Signal
9-19 – nicht belegt
20 – DTR-Signal fertig

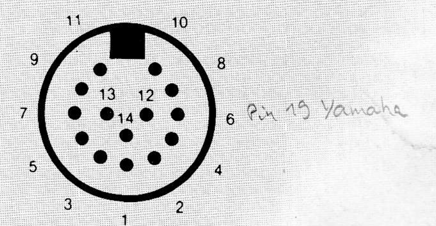


21 – nicht belegt
22 – ring indicator
23-25 – nicht belegt

Diskettenlaufwerk



1 – RD Lesedaten
2 – Select Seite 0
3 – Massepegel (Logik)
4 – Index-Impuls
5 – Select Laufwerk 0
6 – Select Laufwerk 1
7 – Massepegel (Logik)
8 – Motor an
9 – DI Richtung EIN
10 – Schritt-Impuls
11 – WD Schreibdaten



Pin 19 Yamaha

12 – WG Schreibgatter
13 – Spur 00
14 – Schreibschutz

Massepegel (Logik) ist von der normalen Masse isoliert.



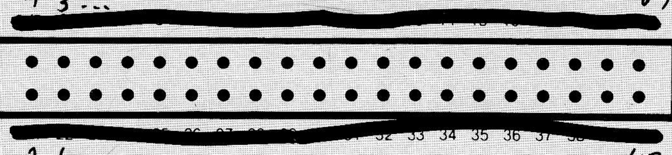
Hard Disk

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

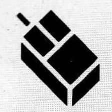
19 18 17 16 15 14 13 12 11

1 – Data 0
2 – Data 1
3 – Data 2
4 – Data 3
5 – Data 4
6 – Data 5
7 – Data 6
8 – Data 7
9 – Select
10 – IR Interrupt-Anforderung
11 – Masse
12 – Rücksetzen
13 – Masse
14 – Bestätigungssignal (ACK)
15 – Masse
16 – A1
17 – Masse
18 – R/W Lesen/Schreiben
19 – DR Daten-Anforderung

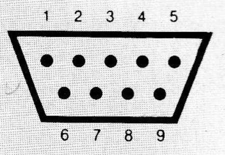
Cartridge (ROM-Modul)



1 – Gleichspannung +5 Volt
2 – Gleichspannung +5 Volt
3 – Data 14
4 – Data 15
5 – Data 12
6 – Data 13
7 – Data 10
8 – Data 11
9 – Data 8
10 – Data 9
11 – Data 6
12 – Data 7
13 – Data 4
14 – Data 5
15 – Data 2
16 – Data 3
17 – Data 0
18 – Data 1
19 – Adressleitung 13
20 – Adressleitung 15
21 – Adressleitung 8
22 – Adressleitung 14
23 – Adressleitung 7
24 – Adressleitung 9
25 – Adressleitung 6
26 – Adressleitung 10
27 – Adressleitung 5
28 – Adressleitung 12
29 – Adressleitung 11
30 – Adressleitung 4
31 – ROM Select 3
32 – Adressleitung 3
33 – ROM Select 4
34 – Adressleitung 2
35 – UDS Data-STROBE hoch
36 – Adressleitung 1
37 – LDS Data-STROBE tief
38-40 – Masse



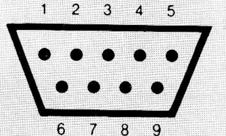
Maus/Steuerknüppel



1 – Hoch/XB
2 – Runter/XB
3 – Links
4 – Rechts
5 – reserviert
6 – Feuerknopf/linke Maustaste
7 – +5 Volt
8 – Masse
9 – Feuerkopf 1/rechte Maustaste



Steuerknüppel



1 – Hoch
2 – Runter
3 – Links
4 – Rechts
5 – reserviert
6 – Feuerknopf
7 – +5 V Gleichspannung
8 – Masse
9 – nicht belegt

ANHANG E
SPEZIFIKATION DES ATARI ST COMPUTER

CPU:	MC68000, 32-bit intern, 16-bit externe Arbeitsweise. Taktfrequenz 8 MHz.
Arbeitsspeicher:	260ST 512K RAM 520ST 512K RAM 520ST+ IMB RAM
Diskettenkapazität:	360 Kilo-Byte pro formatierter Diskettenseite (3,5 Zoll-Disketten).
Grafik-Auflösung (wählbar):	640 x 400 Pixel monochrome 320 x 200 Pixel mit 16 Farben 640 x 200 Pixel mit 4 Farben
Farben:	Palette mit 512 Farben
Schnittstellen:	Midi In und Midi Out Anschlüsse Monitor Anschluß (RGB analog; hochauflösend monochrome und audio) Paralleler Druckeranschluß (IBM kompatibler Stecker, Centronics Signal-Spezifikationen) RS232C serieller Ein-/Ausgang Diskettenlaufwerk-Anschluß (incl. Controller) Hard-Disk-Anschluß (Festplatte) – 10 Megabits/Sekunde DMA Datenüber tragungsrate) ROM Steckmodul Anschluß (Kapazität 128 KBytes) Maus/Steuerknüppel und Steuerknüppel Anschluß
Ton-Generator:	3 Stimmen von 30 Hz bis über den hörbaren Bereich
Tastatur:	Intelligente Tastatur mit 94 Tasten und einem 6301 Mikroprozessor
Stromversorgung:	+ 5V ± 5% @ 3A + 12V ± 10% @ 30MA – 12V ± 10% @ 30MA

KUNDENBETREUUNG

Die Firma ATARI ist dankbar für jede Art von Fragen und Kritik, die Sie in Bezug auf Ihr neues Computer-System haben.

Schreiben Sie bitte an:

ATARI Frankfurter Str. 89 – 91
6096 Raunheim

Schreiben sie bitte den Grund Ihres Briefes auf die Außenseite des Umschlages.

Wir schlagen Ihnen vor, daß Sie sich mit einem ATARI-User-Club in Verbindung setzen. Dort können Sie Informationen darüber austauschen, wie Sie Ihren ATARI-Computer optimal nutzen können. Eine Liste der ATARI-User-Clubs erhalten Sie gegen Übersendung eines frankierten Antwortkuverts.

ATARI®

Atari Corp., Sunnyvale, CA 94086

Atari Corp. (Deutschland) GmbH
Frankfurter Str. 89-91
6096 Raunheim

Printed in Taiwan
CO26066-001/D
Rev. A K. I. 8. 1986